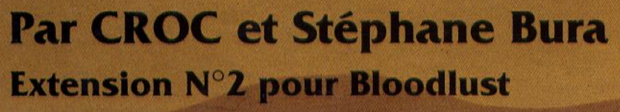
POUSSIÈRE D'ANGE



Par CROC et Stéphane Bura

Extension N°2 pour Bloodlust



INTRODUCTION

Création: CROC.

Background: CROC et Stéphane Bura.

Nouvelles: Stéphane Bura et G.E.Ranne.

Scénarios: Stéphane Bura.

Mise en page: CROC.

Corrections: Stéphane Bura.
Couverture: Frank Frazetta.
Logo: Thibault "Move" De Latouanne.
Cartes: Philippe Mouret.
Dessins intérieurs: Varanda.
Retards répétés et consécutifs: Turbo lotus esprit, Rod-land, Eye of the beholder et (surtout) Elisabeth.

Sommaire

Crédits 3
Sommaire 3

Les régions chaudes 5
Géographie 6
Faune 11

Les Batranobans 21
Troupes d'élite 31
Personnages célèbres 34

Les Gadhars 37
Troupes d'élite 47
Personnage célèbre 50

Les épices 51

Eclat de lune 63
Calendrier 64
Présentation 64
Un cadeau empoisonné 65
Réminiscences 85

Malgré l'interdiction de ses parents, Kamaro sortit de la frêle hutte de joncs et de palmes tressés sitôt que les frères apparurent au dessus des eaux boueuses du marais aux serpents. Un grand feu avait été allumé au centre du village et Mankolo s'était paré de l'ocre, couleur de la mémoire. Ce soir, en l'honneur des Cousins à armes-vives et pour la première fois depuis la naissance de Kamaro, ce soir Mankolo allait conter l'histoire des Pères. Caché sous une gerbe de feuilles-qui-chantent à la lisière de l'éclat des flammes tremblotantes, Kamaro retenait son souffle, n'osant même pas déloger le ver-qui-pique qui rampait sur son dos, de peur d'être découvert.

L'or du feu et l'ocre se mêlaient sur les membres frêles et le visage ridé de Mankolo. Sa voix était faible et plus rugueuse que l'écorce de l'arbre de boue, mais tous étaient transportés par ses paroles.

"Je me souviens..."

"Je me souviens d'un temps lointain où la force-vive courait dans la forêt, volait avec les oiseaux et habitait la rivière. Je me souviens des chasses faciles et des arbres croulant sous les baies juteuses. Je me souviens des cycles sans fins, inchangés, où les Hommes riaient. Je me souviens des Pères."

"Seuls les Pères avaient réussi à capturer la force-vive, à l'enfermer en eux. Ils étaient grands et forts car la force-vive était en eux et prévenant car les Hommes étaient comme leurs enfants. Ils bâtirent leurs demeures en arrachant des pierres à la terre, leur javelot étaient sculptés dans des troncs et leurs couleurs plus éclatantes que jamais on ne vit. A leur tête était le sage Iswanatti. Il accomplit de nombreux et vaillants exploits et je vais vous conter le plus triste d'entre eux."

"La fliée d'Iswanatti se nommait Tinouata. Elle était la plus belle parmi les Pères, mais cachait un terrible secret. Alors que les Pères avaient appris à s'emparer de la force-vive des lacs et des monts, des arbres et des nuages, Tinouata savait s'approprier celle des Hommes. Car en chacun de nous réside une parcelle de force-vive qui supporte nos os et éteint nos fièvres. Bientôt, elle vida de leurs forces les Hommes qui la chérissaient et devint la plus puissante parmi les Pères. Et son cœur était noir."

"Iswanatti s'en aperçu et voulut la convaincre de cesser de faire souffrir les Hommes. Mais elle déchaîna son pouvoir sur lui. Leur combat fut long et destructeur, car aucun ne semblait pouvoir prendre le dessus sur l'autre. Iswanatti évitait avec la souplesse de la panthère les coups de sa filiée tandis qu'elle ne semblait pas sentir ceux du chef des Pères."

"Alors vint la nuit et les Frères illuminèrent le ciel étoilé. Rassemblant toute sa puissance, Iswanatti arracha une montagne à Sosumba, le plus proche des Frères, et la projeta sur Tinouata. Le choc fut terrible et la terre trembla durant tout le temps que mit la poussière à retomber. Les autres Pères vinrent voir la raison de ce tumulte et quand ils arrivèrent, ce fut pour découvrir Tinouata émergeant des roches, dont la rage n'avait nulle égale. Les Pères se joignirent à Iswanatti dans le combat, mais rien n'y fit. Il semblait que Tinouata était invincible. Alors, ils unirent leurs forces pour détacher deux énormes montagnes des Frères, une de Leïlouma et une de Botunno."

"Tinouata vacilla sous le coup. Mais vacilla seulement. Le combat continua et les forces des Pères s'épuisaient. Quand apparut Hall'Feyaz, beaucoup étaient tombés. Les derniers d'entre eux décidèrent alors de donner leurs ultimes parcelles de force-vive dans un dernier effort pour défaire Tinouata. Et ils arrachèrent un morceau à Hall'Feyaz."

"Parmi les guerriers se trouvait Wattanani, le fils d'Iswanatti et de Tinouata. Qui peut savoir ce qui mut le cœur de Tinouata ce jour là ? Elle savait que l'éclat de Hall'Feyaz allait tuer tous les Pères et peut-être bien elle-même avec eux. Mais plutôt que de se protéger, elle choisit de sauver son fils, l'enveloppant de sa force-vive. Le fragment tomba et tous moururent, hormis Wattanani. La cité des Pères était détruite et en son cœur brûlait Hall'Feyaz. Lorsqu'il eut repris ses esprits et surmonté sa peine, Wattanani s'approcha. Il planta sa lance dans l'éclat et le teint au dessus de sa tête. Et l'éclat lui parla."

"Le déchaînement de force-vive, dit-il, avait ouvert une brèche et il était passé par cette brèche pour venir habiter le morceau d'Hall'Feyaz. Mais d'autres allaient venir et il leur faudrait à eux aussi des corps. Wattanani devait forger des armes pour recevoir les autres. Le dernier des Pères vit qu'il tenait désormais dans sa main un marteau à la tête brûlante. Il forgea, des jours et des nuits durant, et c'est ainsi que naquirent les armes-vives."

"Plus le temps passait et plus Wattanani faiblissait. Les armes-vives s'emparaient de la force-vive de la forêt et des plaines, des monts et des sources et elle venait a lui manquer. D'autant que son marteau, qu'il avait nommé Donneur-de-Forme, était la plus puissante des armes-vives. Wattanani décida alors de s'en séparer. Il la cacha et partit vers le couchant pour s'en éloigner. Mais il n'y avait pas de fuite. Partout sur son chemin il trouvait des armes-vives et toujours ses forces déclinaient."

"Il trouva cependant refuge un moment dans la tribu de l'arbre-sans-nom où il échangea le sexe et le sel avec Shannalu. Mais ce répit fut de courte durée car bientôt les armes-vives atteignirent aussi cette région désolée. Il en conçut un amer dépit car il savait que pour survivre désormais, il devait quitter la Terre des Hommes. Il franchit la grande eau, allant là où les armes-vives ne pouvaient pas le poursuivre, et ne vit jamais son fils. Celui-ci fut nommé Alou, ce qui signifie 'ici', car lui était resté parmi les Hommes. Ce nom fut transmis à son fils et au fils de son fils et la lignée des Alou est une lignée de grands guerriers dont les exploits ont déjà été contés."

"Est-ce ainsi que finit l'histoire ?"

Kamaro était frustré. Il s'était attendu à entendre relatés les hauts faits des Pères dont il ne connaissait que ce qu'il pouvait surprendre dans les conversations à mi-voix des anciens. La guerre contre les hommes-sans-peau, l'oiseau-qui-ne-volait-pas, les quatre serpents-de-feu, la montagne perdue... voila les récits qu'il voulait connaître.

Autour du feu, les hommes de la tribu regardaient les armes-vives des Cousins avec défiance et ressentiment... comme si ces Cousins pouvaient être la cause du départ de Wattanani. Nombalusomo se leva alors du cercle des guerriers. Il semblait tout aussi troublé que Kamaro en osant interroger Mankolo, alors que ce dernier avait terminé son histoire. "Wattanani ne revint jamais parmi les Hommes ?" demanda-t-il.

Le regard fatigué du vieillard se tourna vers lui et Nombalusomo se rendit soudain compte de son impudence. Il en fut honteux. Mais Mankolo se contenta de soupirer et reprit.

"Je me souviens d'un jeune guerrier que ces pairs appelaient singe-qui-rêve alors que son nom était Valioun-fils-de-chef. Valioun avait de grands projets pour sa tribu mais peu d'amis car ses idées faisaient peur à beaucoup. Il voulait que sa tribu accueille des Cousins qui leur auraient appris les secrets du métal. Quand son père mourut il fut battu et chassé. Plutôt que de laisser son cœur s'emplir de vengeance, il quitta à jamais les Hommes pour rejoindre les Cousins. Là, il devint le porteur de la lame-vive appelée Celle-qui-regarde-le-ciel. Elle lui appris de nombreuses choses et lui fit part d'une prédiction, car tel était son pouvoir de lire dans les cycles des sœurs. Elle dit :

"Les Pères ont toujours veillé sur les Hommes et il en sera de nouveau ainsi. Le jour viendra où les cœurs seront noirs, les cycles perturbés et où le sang coulera telle une rivière en crue. Ce jour la, le dernier des Pères pour une dernière fois protégera les Hommes."

Et Valioun sut ce que sa destinée était de retrouver Wattanani en prévision du grand fléau qui menaçait les Hommes. Il partit il y a bien des saisons de cela et jamais ne revint. Mais le jour dit, le jour où les Hommes auront besoin de lui, Wattanani rejoindra ses fils."

Cette fois, personne ne s'aventura à poser une nouvelle question. Mankolo regagna lentement sa hutte tandis que les guerriers commençaient à spéculer sur la nature de la catastrophe qui nécessiterait le retour de Wattanani.

De sous le bouquet de feuilles-qui-chantent leur parvenait un léger ronflement.

Les régions chaudes

Tout ce que tu vois ici m'appartient. Tout ce sable, ce ciel si bleu et ce soleil. C'est lui qui nous fait naître, c'est lui qui nous fait vivre et c'est lui qui nous tue.

Et c'est surtout lui qui fait pousser l'épice.

L'épice est un trésor qui vient de la terre. Il suffit de se baisser pour le ramasser. Nous sommes les seuls à pouvoir le faire. Nous avons le don. Le don de tirer de cette mer de sable de petites plantes qui nous donnent le pouvoir magique que tous désirent tant. Le pouvoir d'être plus forts, d'être différents.

De cet océan de sable vient notre richesse. Les palais que les pères de nos pères ont érigés ici sont issus de ces grandes étendues désolées.

Tu dois aimer cette terre, la sentir vibrer en toi. Ainsi tu sentiras le vrai pouvoir de l'épice. Celui qui nous permet de changer de sable en platine.

Les régions chaudes de l'ouest et du sud de Tanæphis sont divisées en deux parties distinctes: La jungle Gadhar, au sud, où le taux d'hygrométrie est bien trop important pour être facilement supportable et les déserts Batranobans à l'est où un climat chaud et sec rend la vie presque aussi difficile. C'est dans ce désert que les Batranobans font pousser les épices qui les ont rendus célèbres. Dans la jungle, les Gadhars vivent de façon primitive comme ils l'ont toujours fait depuis des milliers d'années. Les régions chaudes abritent des centaines de types d'animaux différents. Les quelques descriptions qui suivent vous permettront de faire vivre cette région et d'y faire se promener les personnages de vos joueurs. Vous disposerez pour cela de:

- Une description aussi bien géologique que botanique. Vous saurez tout sur les risques encourrus dans ces régions (tempêtes de sable, mirages, etc...) et surtout sur la façon de se proteger et de résister à la chaleur (qu'elle soit sèche à l'ouest ou humide au sud).

- Quatre cartes qui décrivent avec précision les régions chaudes du continent (dans la lignée de l'atlas des règles du jeu page 72 à 78 du livret 1). Vous y trouverez les noms des fleuves, des villes, des villages et des montagnes (le tout en langage Batranoban puisque les Gadhars ne possèdent pas d'écriture). Y sont aussi indiquées les principales voies de communication (des pistes tracées et entretenues par les riches maisons Batranobans qui font le commerce des épices).

- La description des dix créatures les plus communes de cette région. Vous trouverez aussi les caractéristiques de ces animaux (à ce sujet, notez que les dommages indiqués ne sont modifiés par aucune option de combat. Une attaque brutale causera donc des dommages plus importants et réduira l'initiative. Une attaque rapide aura l'effet inverse).

Description

Les paysages des régions chaudes de Tanæphis sont grandioses et exotiques mais aussi très variés. Les déserts les plus arides côtoient les jungles les plus luxuriantes mais les immences étendues de savane forment la plus grande partie du paysage.

Les Gadhars vivent dans les jungles et les savanes mais n'en parlent pas beaucoup. Ils aiment ces endroits où ils fait bon vivre (d'après eux) mais ce sont les Batranobans qui chérissent par dessus tout le désert qui les a élevés au rang de puissance continentale.

Si la plupart des familles vivent près des oasis et dans les régions plus riches en végétation, la quasi-totalité des plantations d'épices se trouvent dans le désert de Haâs et il ne faut donc pas s'étonner que ce soit cette région qui représente pour eux le symbole de leur territoire.

La végétation florissante qui pousse dans les jungles est aussi riche que dangereuse. Les plantes vénéneuses et les petits animaux venimeux sont légion et un personnage trop sûr de lui tombera malade en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. Malgré cela, et malgré ce que les Batranobans essaient maladroitement de nous faire croire, c'est la jungle du sud qui est la partie la plus belle de toutes ces régions.

Les marais sont encore plus hostiles et beaucoup moins beaux. Les formes de vie les plus dangereuses s'y tapissent et les chances de survie pour un personnage non-entraîné sont encore plus faibles.

Conditions climatiques

Les régions chaudes possèdent deux types de climat différent: Le climat chaud et le climat tropical. Les quelques tables ci-dessous vous permettrons de définir à tout moment la température de l'endroit où se trouvent vos joueurs et ce, quelque soit la saison:

Climat chaud	Température (moyenne)*	Température (aléatoire)*
Printemps	+20°	2d6+13°
Eté	+20°	2d6+13°
Automne	+15°	2d6+8°
Hiver	+15°	2d6+8°

Climat tropical	Température (moyenne)*	Température (aléatoire)*
Printemps	+30°	2d6+23°
Eté	+30°	2d6+23°
Automne	+25°	2d6+18°
Hiver	+25°	2d6+18°

*: +10° dans le désert.

N'oubliez pas que la principale différence entre le climat présent dans la jungle et celui du désert reste la différence d'hygrométrie. Si les dommages causés en cas de port d'une armure métallique restent les mêmes, les malus dus au manque d'eau ne doivent pas être pris en compte dans la jungle (on estime que l'eau y est abondante, bien que pas obligatoirement potable, voir ci-contre).

Précipitations

On distingue deux types de précipitations dangereuses. Les tempêtes de sable (dans le désert), les tempêtes d'épice (dans le désert) et les orages (dans la jungle).

Tempêtes de sable: Même si elles sont rares, les tempêtes de sable sont redoutées de tous. Elle durent environ 2d6 heures mais il n'est pas rare d'en voir qui durent plusieurs jours. Durant ce laps de temps, les personnages ne doivent plus se déplacer sous peine de se perdre irrémédiablement (même s'ils marchent sur une piste) et la visibilité est réduite à 10 mètres. Les personnages subissent des malus de -50% à leurs compétences de Tir et de Repérage. Les Batranobans sont habitués à de telles tempêtes ne subissent qu'un malus de -25%.

Tempêtes d'épice: Bien que les épices ne se trouvent pas dans la nature (il faut travailler la plante et lui faire subir nombre de manipulations), il existe des tempêtes qui, au lieu de soulever des grains de sable, soulèvent des épices. On ne sait trop d'où elles viennent mais forment de grand tourbillons de 100 mètres de diamètre qui se déplacent quelquefois à plus de 5 polacs par heure. Lorsqu'un personnage est pris dans une telle précipitation, il subit les malus indiqués ci-dessus pour la tempête de sable et on considère qu'il absorbe 1d6 doses de l'épice dont le tourbillon est formé.

Orages: La pluie diluvienne qui tombe soudainement (pour une durée de 1d6 heures) dans les jungles Gadhars n'est pas très dangereuse par elle même (elle peut d'ailleurs servir à remplir les gourdes d'eau potable) mais cause de nombreux désagréments aux personnages qui ne peuvent s'abriter avant (malus de 10% à toutes les compétences tant que le personnage n'est pas habillé de vêtements secs). De plus, les compétences de Tir et de Repérage des personnages sont modifiés -25% (seulement -10% pour les personnages Gadhars).

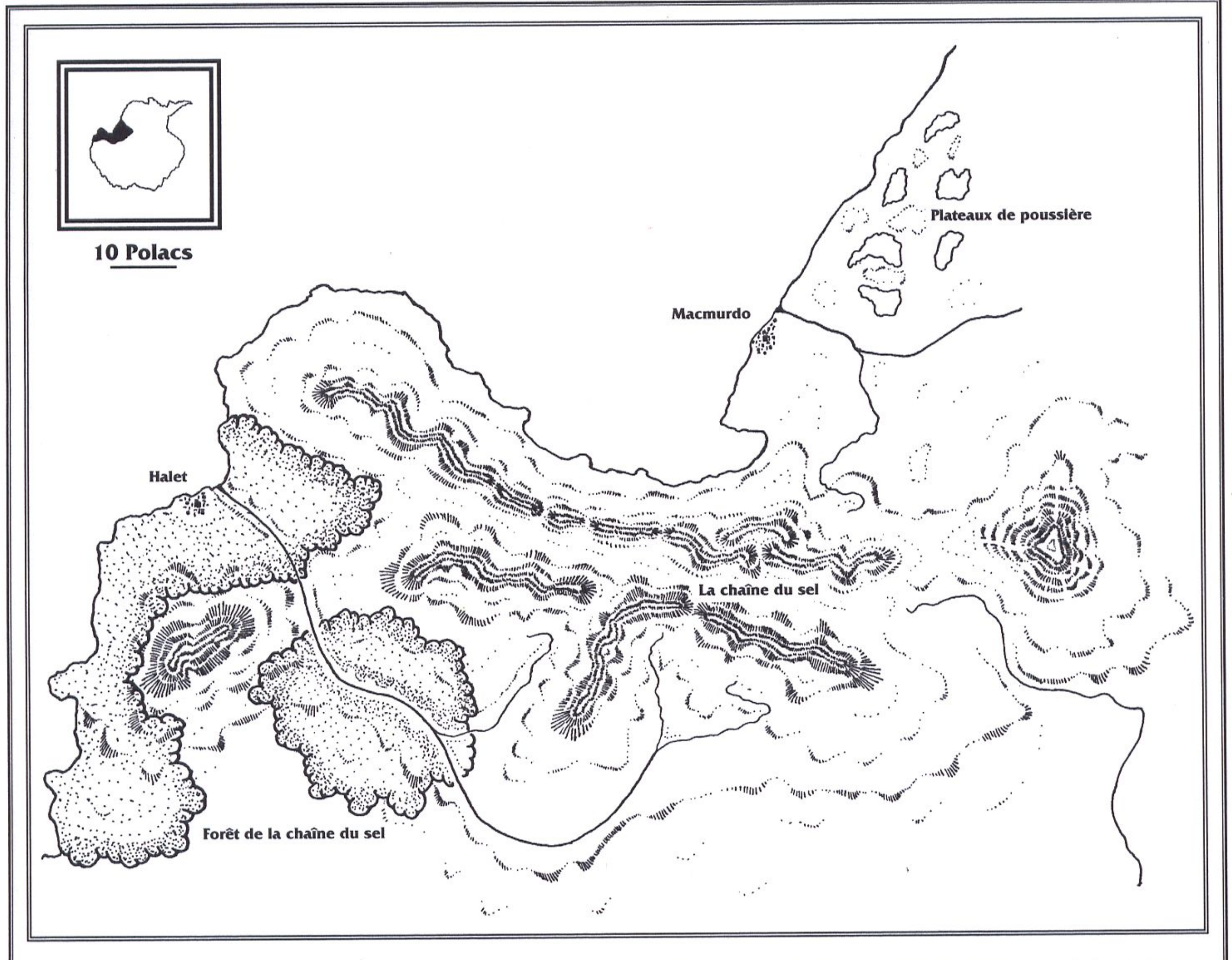
Autres dangers

Le seul risque réel dans le désert reste le manque d'eau. Dans la jungle par contre, les baies dangereuses, la vermine et l'eau croupie peuvent causer des dommages importants aux personnages qui ne sont pas préparés à la survie dans de telles régions.

On estime qu'un personnage qui mangerait toutes les baies qu'il trouverait sans distinction aurait 50% de chance d'en manger une qui soit empoisonnée. Il subirait alors l'attaque d'un poison de Puissance 1d6+2. Un personnage qui réussirait un jet de Connaissance Gadhar "Survie en milieu hostile chaud" moyen pourrait éviter de manger ces baies.

L'eau absorbée dans la jungle cause obligatoirement au bout de 1d6 jours une maladie de Puissance 1d6. Un personnage qui réussit un jet de Connaissance Gadhar "Survie en milieu hostile chaud" facile peut découvrir une source d'eau pure auprès de laquelle il peut s'abreuver.

Quoi qu'il en soit, les diverses vermines font qu'un personnage qui ne réussit pas un jet de Connaissance Gadhar subit l'attaque d'un poison de Puissance 1d6 et ce une fois par semaine.



Régions chaudes: La chaîne du sel

Bien que la mégalomanie galopante des Batranobans les incite à croire que ces régions sont entièrement sous leur contrôle, il est évident que la chaîne du sel, et surtout sa forêt ne sont affiliés à aucune nation existante. Un "gouvernement" fictif a été établi dans la ville de Macmurdo par son maire mais son autorité est souvent contestée par les brigands et les mercenaires qui possèdent souvent plus d'hommes que la ville ne peut en contenir.

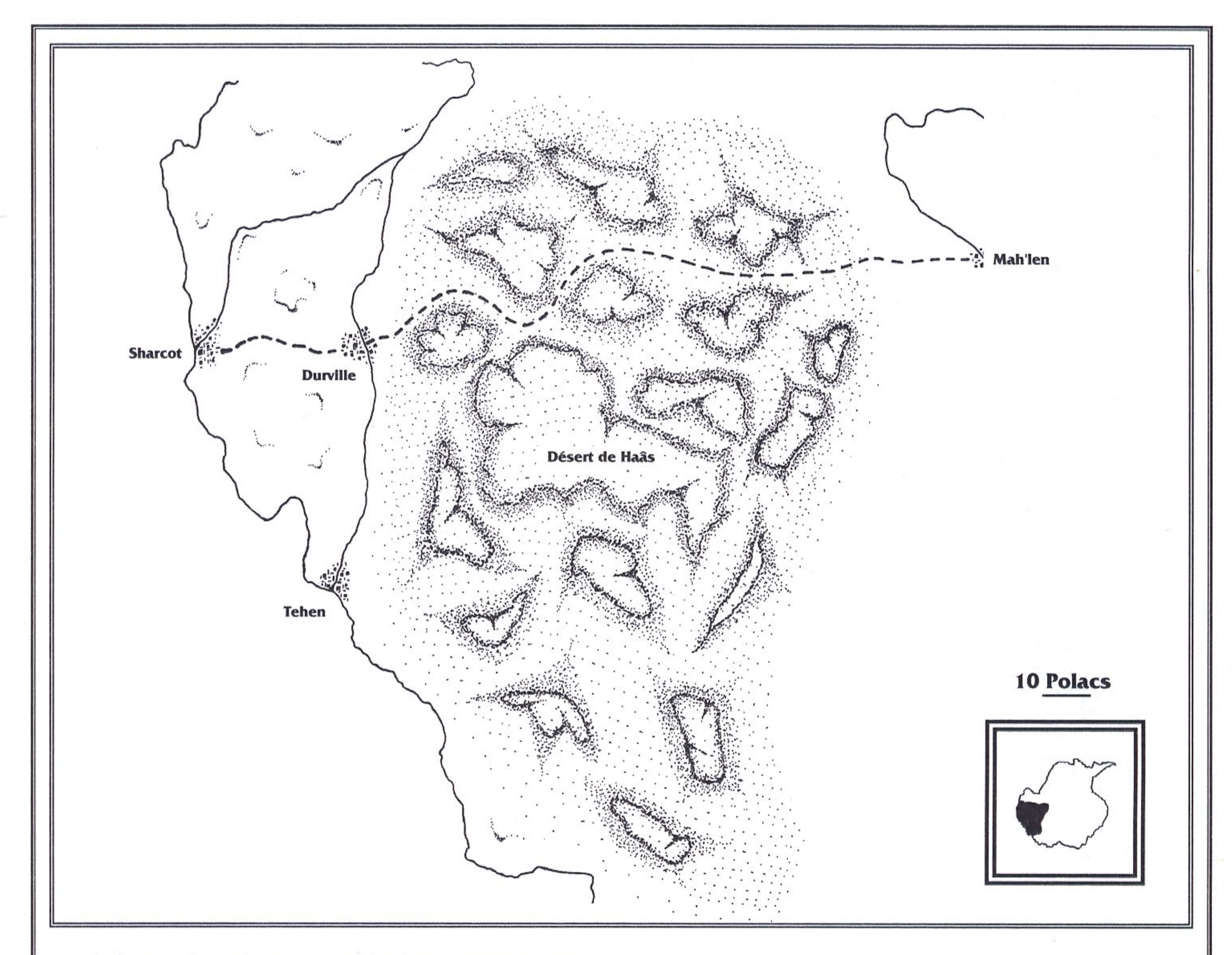
Plateaux de poussière: Presque entièrement constituée de lacs salés, cette région est entièrement couverte de plantes à mi-chemin entre le lichen et la mousse. Le tout donne une couleur grisatre au paysage. Il est très difficile d'y survivre et la faune y est réduite au minimum.

Macmurdo: Cette ville de 200.000 habitants est dirigée d'une main de maître par Karim Malrius, un Alweg de Batranoban et de Vorozion (association assez rare) depuis plus de 300 ans. Un épice lui permettant de ne pas vieillir et un charisme sans égal font de lui une véritable légende. Il règne en maître sur son "peuple" qui n'est autre qu'un ramassis de brigands et de mercenaires. Si un individu souhaite se faire oublier, c'est bien à Macmurdo qu'il doit se rendre. Par contre, s'il souhaite vivre vieux, il doit s'en éloigner le plus possible.

La chaîne du sel: Ces montagnes forment la limite entre les territoires Batranobans et la zone franche contrôlée par Karim. C'est là que certains Batranobans cultivent les épices qui ne poussent qu'en montagne (très rares) et c'est aussi dans ces lieux que tous les brigands recherchés par les autorités Batranobans viennent se réfugier.

Halet: Cette ville Batranoban de 100.000 habitants est en fait un immense camp fortifié pour tous les militaires stationnées dans cette région et qui sont censés y faire régner l'ordre. Autant dire que ce but est aussi difficile à atteindre que de survivre sans arme dans une arène de Pôle. Les renforts et le ravitaillement est entièrement effectué par la mer, ce qui limite cruellement le nombre de porteurs d'armes présents dans cette ville (10 fois moins que dans les autres cités de Tanæphis).

Forêt de la chaîne du sel: Cette immense forêt qui couvre tout l'ouest de la chaîne du sel est l'un des endroit les plus dangereux de tout Tanæphis. Ce n'est ni le climat, assez doux, ni la faune, très peu agressive, qui fait de cette forêt un véritable abattoir. C'est tout simplement la présence des bandes de brigands les plus féroces, les mieux organisées et les plus nombreuses de tout le continent. Organisés en véritables armées, ces groupes armés n'hésitent pas à attaquer les villages et les villes Batranobans situées plus au sud et font quelquefois des incursions de plus de 50 polacs hors de leur forêt. Ils n'y retournent qu'une fois leur forfait accompli.



Régions chaudes: Le territoire Batranoban

Le territoire Batranoban abrite 80% de toute la population de cette race (c'est à dire environ 12 millions de personnes). Bien que regroupés principalement dans les villes et autour des oasis, les Batranobans réussissent assez bien à survivre en plein désert, là où l'on trouve les immenses plantations d'épice qui forment la principale richesse de ces régions.

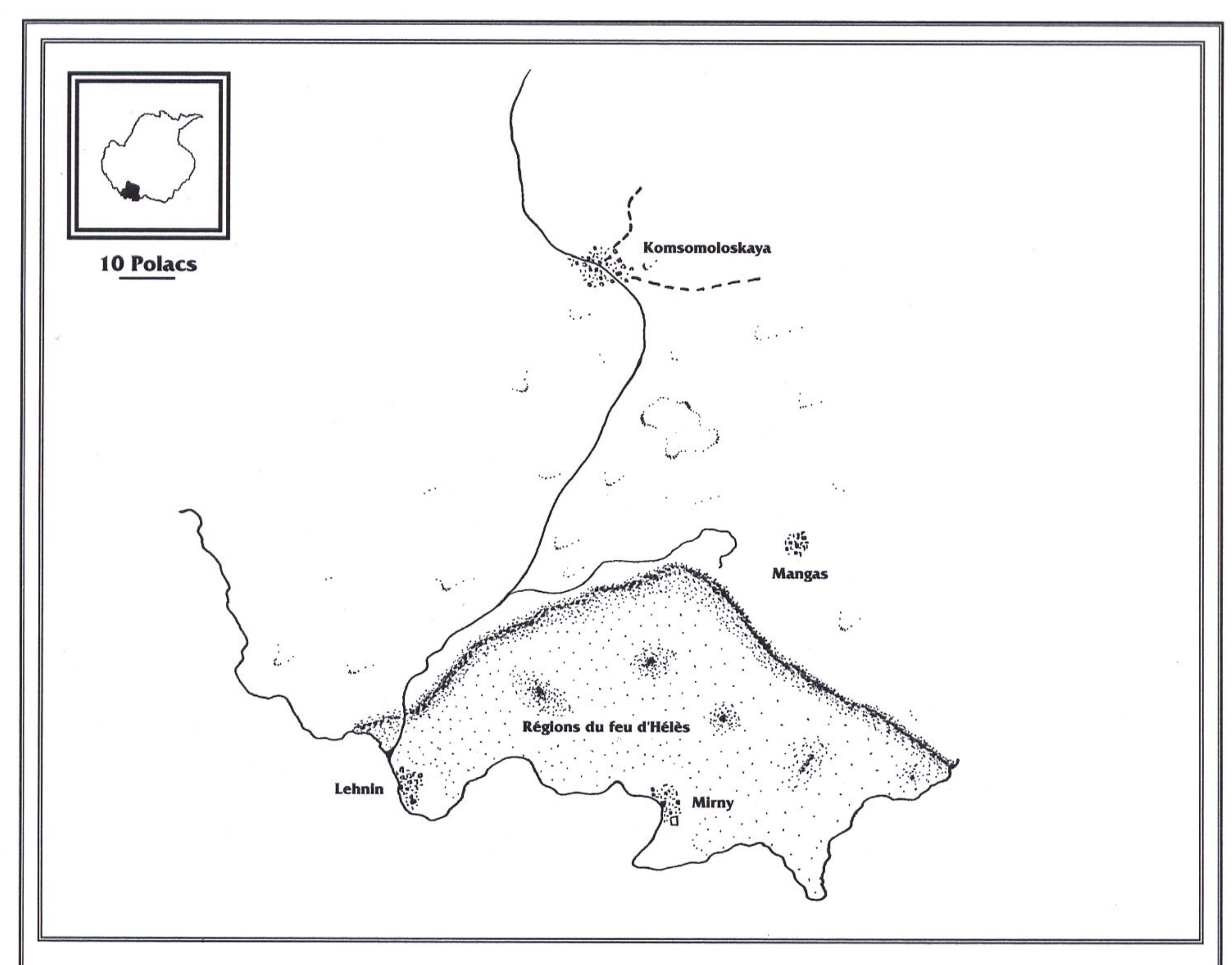
Sharcot: Cette ville d'un million d'habitants est le centre nerveux de la défense Batranoban, si tant est qu'elle existe. En effet, les armées privées sont souvent beaucoup plus puissantes que les quelques troupes mises à disposition du conseil pour régler les problèmes d'ordres généraux. En cas de conflit généralisé, toutes les maisons dépèchent dans cette ville un contigent militaire dont le nombre d'hommes dépend de sa richesse et de sa puissance (calculée selon un barème qui n'est pas sans rappeler celui utilisé pour calculer le prestige des personnages Batranobans).

Durville: Cette ville de 500.000 habitants est la capitale des territoires Batranobans. C'est là que se tient le conseil des 13 maîtres-épiciers et c'est aussi par cet endroit que transitent la plupart des épices destinés à l'exportation. Durville est en effet à la limite du désert de Haâs et, qui plus est, sur la route des épices qui traverse la moitié du continent et qui relie Sharcot à Pôle.

Tehen: Cette ville de 2 millions d'habitants est en quelque sorte le centre technique de la nation Batranoban. C'est là que les plus grands laboratoires étudient les diverses façons de traiter les épices et surtout testent leurs effets sur des volontaires humains (ou sur des esclaves si les volontaires sont trop peu nombreux). C'est là aussi que se déroulent les trois plus grandes manifestations qui rythment la vie dans ces territoires: Le congrès annuel des bourreaux au printemps, la foire aux esclaves en été et la grande braderie aux épices en automne, auxquelles toutes les maisons se doivent de participer au moins pour se faire voir même si ce n'est pas là que se signent les contrats les plus juteux (il y a bien trop de monde pour que les dirigeants des maisons y signent quoi que ce soit d'officiel).

Désert de Haâs: Bien que de grandes étendues de ce désert soient toujours inexplorées, les plantations d'épices sont de plus en plus nombreuses et repoussent toujours plus à l'est les limites du vrai désert inhospitalier et mortel.

Mah'len: Ce petit poste frontière de 10.000 habitants, qui emjambe le fleuve Wilkes est la limite officielle entre les territoires Batranobans et le reste du continent. Un contingent important de gardiens de la route y séjourne en permanence et veille à ce que les lois en vigueur concernant l'exportation des épices soient respectées.



Régions chaudes: L'embouchure du fleuve Wilkes

Si la région de la chaîne du sel est une sorte de no man's land entre le territoire Batranoban et les tribus barbares du nord, la région de l'embouchure du fleuve Wilkes remplit le rôle de zone frontière entre la jungle Gadhar et le désert Batranoban. Le décor est presque entièrement constitué de savanes immenses où les conditions de vie sont légèrement meilleures que dans les autres régions chaudes du continent.

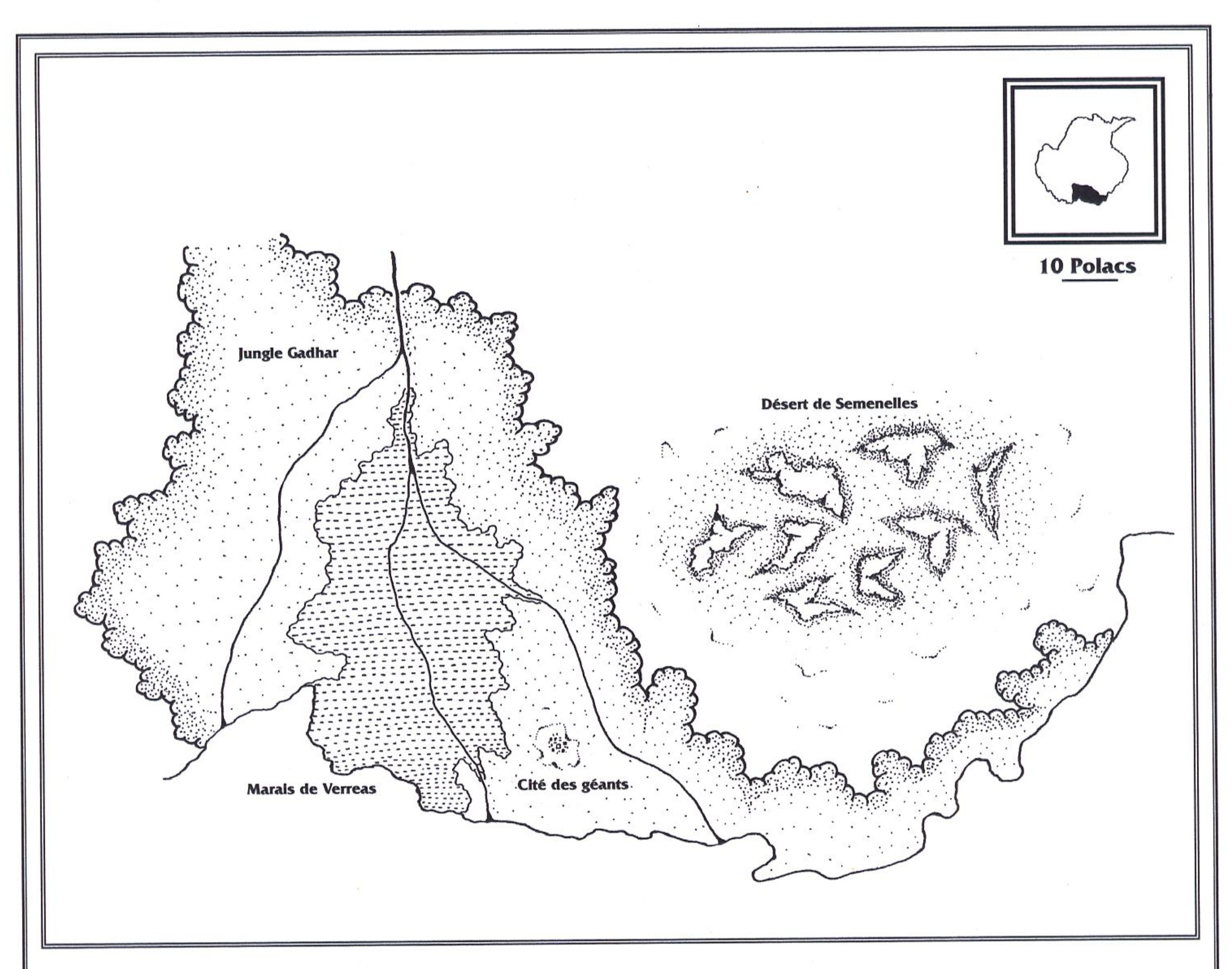
Régions du feu d'Hélès: Cette grande savane qui s'étend entre les deux villes de Mirny et de Lehnin est totalement inhabitée et abrite un très grand nombre d'animaux sauvages en tous genres. Les villes et les villages y sont inexistants et les gardiens de la route ne s'y rendent que très rarement (le plus souvent pour éliminer un animal devenu méchant ou, cas encore plus rare, pour tuer un monstre qui se servirait de cette région comme cachette et lieu de repos entre ses attaques dans les villes et villages proches).

Mirny: Cette ville Batranoban de 300.000 habitants est la moins connue des six cités principales du royaume. C'est là que les tribus de Gadhars peu farouches viennent commercer (sous forme de troc) avec les marchands de la ville. La grande place du marché, située en dehors des murs de la ville est l'une des plus grande de tout Tanæphis.

Lehnin: Cette ville Batranoban de 250.000 habitants est une bourgade assez riche qui sert le plus souvent de lieu de villégiature pour les plus riches représentants des maisons Batranobans. Située en bord de mer et non loin de la superbe savane de la région du feu d'Hélès, les habitants redoublent d'ingéniosité pour inventer toutes sortes de loisirs qui feraient palir de jalousie le propriétaire d'Euro-disneyland lui-même.

Komsomoloskaya: Pour sceller un pacte avec l'administration Vorozion, le conseil des treize a vendu cette ville (ainsi que ses un million d'habitants) au gouvernement Vorozion. Elle sert, depuis, de comptoir commercial entre les deux empires. La population Vorozion est très faible (environ 1 pour 1000) et la ville n'est considérée comme Vorozion que pour flatter la mégalomanie des membres du conseil des Vohrs qui y attachent beaucoup d'importance.

Mangas: Cette petite ville de 10.000 habitants abrite un fort taux d'Hysnatons d'un type tout particulier. On estime qu'en effet un enfant sur dix qui y naît est doté de grands yeux vifs, d'un visage fin et/ou d'oreilles pointues. La beauté des jeunes filles de cette ville est légendaire et nombre d'entre elles deviennent courtisanes dans les plus grandes villes de Tanæphis. On suppose d'une poche de magie glauque (pas si glauque que ça en l'occurence) serait responsable de cette mutation d'un genre tout particulier. Phylias, un des personnage du premier scénario, est native de cette ville.



Régions chaudes: La jungle Gadhar

S'il existe un endroit où rien n'est certain, où on peut imaginer que toutes les légendes murmurées au coin du feu peuvent être vraies, c'est bien dans la jungle Gadhar. Peuple en apparence primitif, les Gadhars sont des guerriers à la peau noire qui possèdent une philosophie très riche et totalement opposée à celle des autres races. Ils estiment connaître l'origine des armes-dieux et parlent d'êtres gigantesques qui auraient, il y a bien longtemps, maitrisé la magie présente dans chaque chose. Inutile de préciser que ces délires ne sont pas souvent pris en compte par les scientifiques Derigions et Vorozions (et encore moins par les marchands Batranobans).

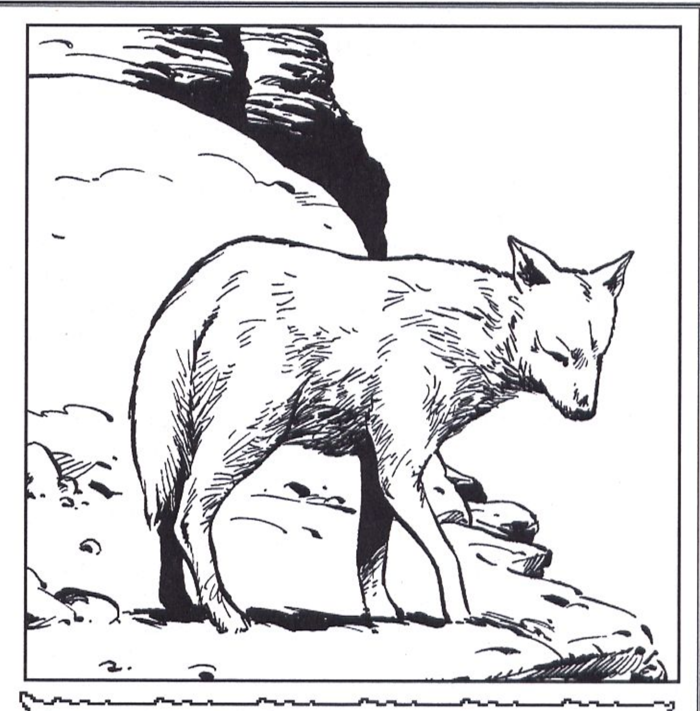
Désert de Semenelles: Si les Gadhars ont combattu pendant de longues années les Vorozions (ils tentaient de stopper leur avancée vers le sud), le désert de Semenelles reste le symbole de cette lutte sans merci. Les sables de ce désert aride et innoccupé ont du mal à faire disparaître les os blanchis des milliers de corps tombés là par la faute de dirigeants inconscients. Le désert a aussi vu nombre de combats entre porteurs et les poches de magie glauque y sont omniprésentes. Pratiquement laissé à l'abandon depuis quelques dizaines d'années, le désert est encore parcouru par des pillards qui essaient de ramasser armes et armures pour les revendre ensuite au plus offrant. Le danger y rode comme une bête féroce (les monstres y sont tout de même assez nombreux).

Cité des géants: Cette ville gigantesque, appelée aussi cité des pères par les Gadhars, abritait il y a semble-t-il 8000 ans une race d'humanoïdes de 5 mètres de haut. Jetez donc un coup d'oeil sur la couverture de cette extension pour vous rendre compte que tous ces "géants" n'ont peut être pas disparu. La ville est située dans une sorte de cratère d'un kilomètre de diamètre et tous les bâtiments, sauf une grande ziggourat de 40 mètres de haut sont détruits et envahis par la végétation.

Jungle Gadhar: C'est l'endroit de Tanæphis où la faune et la flore sont les plus riches. Les animaux sont principalement des dinosaures et des reptiles bien que les oiseaux et les petits mammifères y soient tout de même assez nombreux. Les animaux de grande taille (dinosaures) sont pour la plupart herbivores, la seule exception de taille est le célèbre Tyrannosaure qui reste l'animal le plus craint de ces régions.

Marais de Verreas: L'estuaire des fleuves de Verreas, d'Izzir et de Yyaï forment un gigantesque marais qui couvre presque 40% de la jungle Gadhar. Le climat y est particulièrement chaud et l'humidité y est insupportable (autant dire que les armures metalliques sont à éviter, autant pour la gène occasionnée que pour les malus qu'elles provoquent à la compétence de Nage, toujours importante dans les marais). C'est sans conteste l'endroit le plus sordide de tout Tanæphis.

Chacal



Description: Ce petit animal vicieux et hargneux ressemble à un petit chien décharné aux grandes oreilles pointues. Il pèse rarement plus de 20 kilogrammes et possède un pelage marron foncé tirant sur le noir. Il vit environ 10 ans. Les chacals vivent dans toute la partie sud et centrale de Tanæphis (on en trouve même quelquefois dans les faubourgs de Pôle) mais préfèrent de loin les climats chauds et secs (les territoires Batranobans et la savane centrale) aux autres. Ils n'aiment pas l'eau et ne se lavent presque jamais (bonjour l'odeur !).

Mode de vie et comportement: Les chacals (et non pas les chacaux) vivent en groupe d'une cinquantaine d'individus (10d6 chacals, 5d6 grands mâles et un chef de meute) et chassent à courre les animaux qu'ils osent attaquer. En période calme (lorsque leur ventre est bien rempli), ils préfèrent de loin consommer la viande avariée laissée par les autres carnivores de Tanæphis, mais, lorsqu'ils ont très faim, ils deviennent courageux et vont même jusqu'à attaquer des êtres humains (isolés tout de même, il ne faut pas exagérer). Il est de notoriété publique que tous les grands carnivores solitaires sont suivis par des chacals qui guetent un faux pas de leur "maître" ainsi que le moment où ils pourront se partager les maigres restes de son repas journalier. Dans tous les cas (chasse, combat, etc...) ils s'enfuiront dès que 10% des leur seront tués ou blessés gravement (points de vie inférieurs ou égaux à zéro). Les solitaires qui sont trop vieux pour procréer restent à l'écart du groupe en attendant la mort (qui n'est jamais bien longue vu que les autres chacals n'attendent qu'un signe de faiblesse pour les attaquer et les dévorer) et sont encore plus méchants et vicieux que les autres.

Utilisation: Adoptés jeunes, les chacals peuvent être apprivoisés car ils sont très intelligents (le seul fait qu'ils prennent le moins de risques possibles en cas de combat en est une preuve) et sont très fidèles. Ils peuvent avantageusement remplacer les chiens bien que leur "look" général nuise à leur utilisation dans des milieux raffinés (en plus, ils puent !).

Les messagers de la mort

Il est certain que les poches de magie glauque affectent les êtres vivants sur le point de naître. Mais certains scientifiques Derigions pensent que les êtres vivants qui meurent accumulent eux aussi une certaine dose de magie au moment même de leur mort. Il est de notoriété publique que le désert de Semenelles possède de grandes étendues de magie glauque. Il existe dans ces régions une race chacals qui, en dévorant les cadavres des animaux morts, accumulent en eux la magie possédée par les corps putréfiés. Ils deviennent de jour en jour de plus en plus bizarres. Ils perdent tout d'abord leur air malin et vif. Leurs yeux deviennent blancs, leurs poils tombent et leur force devient prodigieuse. Leur endurance augmente et ils n'ont plus, au bout d'un mois, besoin de s'abreuver. Ils finissent pas mourir dans d'horribles souffrances et hurlant à la mort durant des jours entiers. Rencontrer de telles créatures n'est pas un expérience à recommander même à des porteurs d'armes.

Caractéristiques

Chacal

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	12	16	16	16	8

Attaque brutale	5%
Attaque normale	20%
Attaque rapide	25%
Esquive	25%
Acrobatie	25%
Course	20%
Discrétion	25%
Nage	5%
Repérage	20%
Points de vie	24
Dommages	F
Initiative	18
Armure	0

Grand mâle

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	14	16	16	16	8

Attaque brutale	5%
Attaque normale	20%
Attaque rapide	35%
Esquive	25%
Acrobatie	25%
Course	30%
Discrétion	25%
Nage	15%
Repérage	30%
Points de vie	28
Dommages	F
Initiative	18
Armure	0

Chef de meute

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	14	16	18	16	8

Attaque brutale	5%
Attaque normale	20%
Attaque rapide	**50%**
Esquive	30%
Acrobatie	25%
Course	40%
Discrétion	25%
Nage	15%
Repérage	30%
Points de vie	28
Dommages	F
Initiative	20
Armure	0

Solitaire

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	14	16	18	18	8

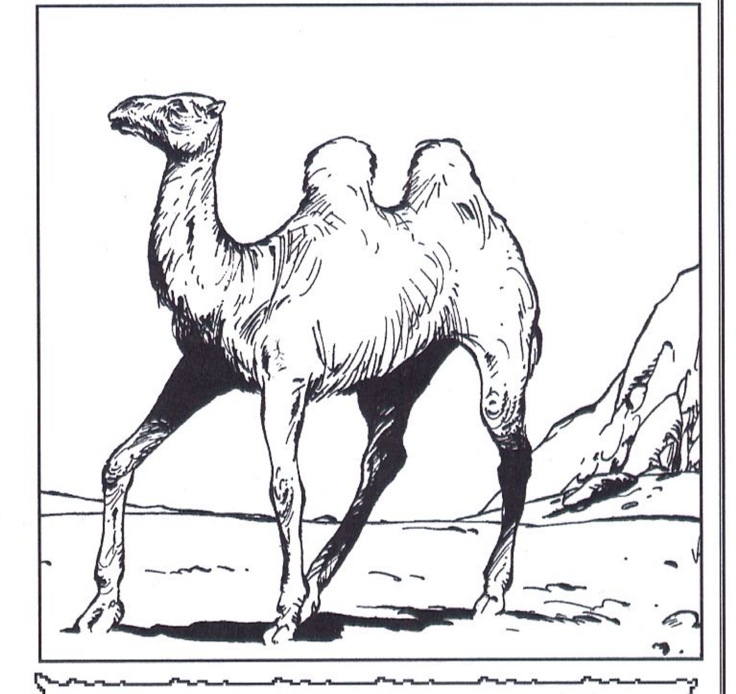
Attaque brutale	5%
Attaque normale	20%
Attaque rapide	**60%**
Esquive	30%
Acrobatie	25%
Course	40%
Discrétion	25%
Nage	15%
Repérage	45%
Points de vie	28
Dommages	F
Initiative	20
Armure	0

Chameau

Description: Les chameaux de Tanæphis possèdent une ou deux bosses et ressemblent aux animaux terrestres du même nom). Ils mesurent en moyenne 2m10 au garrot et il n'est pas rare de rencontrer des individus qui dépassent les 2m30. Leur pelage est brun clair la plupart du temps mais les individus blancs, noirs ou marrons foncés existent (bien que très rares). Leurs sabots sont larges, ce qui leur permet de ne pas s'enfoncer dans le sable, aussi fin soit-il.

Mode de vie et comportement: Les chameaux sauvages vivent en petits groupes (2d6 femelles, 1d6 mâles et un grand mâle) nomades et préfèrent de loin séjourner dans les oasis que dans les désert les plus chauds. Ils accumulent de grandes quantités d'eau (des dizaines de litres) dans leur corps et peuvent ainsi tenir un bon bout de temps sans boire une seule goutte (quelquefois plus d'un mois). Lorsqu'ils sont apprivoisés, les chameaux sont très calmes mais ce n'est pas du tout le cas à l'état sauvage (ils défendent avec férocité leurs femelles contre d'éventuels prétendants ou prédateurs de tous poils). Leur simple taille en fait des adversaires dangereux même pour des carnivores endurcis (qui, souvent, supportent beaucoup plus mal le climat écrasant des régions où ils vivent). Les chameaux combattent en mordant leurs adversaires et en leur donnant des coups de pattes (leurs gros sabots font l'effet de matraques sur leurs ennemis). Durant la période du rut, les chameaux mâles se battent entre eux, quelquefois jusqu'à la mort, pour s'approprier les femelles du groupe (les petits naissent environ 11 mois après, à raison d'un ou deux par femelle).

Utilisation: Bien que la compétence d'Equitation possédée par les Batranobans concerne les chevaux, les individus de cette race sont aussi habitués à monter ces créatures, surtout parce qu'elle n'ont pas beaucoup besoin d'eau et qu'elle servent de bêtes de traits pour toutes les caravanes inter-territoires Batranobans (les autres convois sont composés de polacs, comme il se doit). Il est pratiquement impossible de monter un chameau à cru (malus de -50% au jet d'Equitation si l'animal n'est pas doté d'une selle).



Les combats de chameaux

Un des sports favoris des Batranobans mâles est le combat de chameaux. En effet, bien que ces animaux soient assez calmes et débonnaires, les grands mâles sont aussi jaloux et prétentieux (si on peut prêter ce genres de sentiments à des animaux) et les Batranobans élèvent spécialement des chameaux dans le seul but de les faire se combattre. Les combats se déroulent sur les places des marchés, l'après-midi, une fois par semaine. Gagner un match rapporte souvent quelques centaines de Thams au propriétaire du chameau mais les paris annexes mettent souvent en jeu plusieurs milliers de Thams par partie. Les combats ne sont pas à mort mais il est rare qu'un chameau perdant soit en état de combattre une nouvelle fois (les grands mâles possèdent souvent une mâchoire très puissante qui cause des blessures terribles, aussi bien aux hommes qu'aux bêtes). Un grand champion (gagnant de plus de dix combats) peut être revendu plus de 100.000 Thams par son propriétaire. Certaines maisons préfèrent privilégier l'élevage des chameaux plutôt que la culture des épices (sacrilège!).

Caractéristiques

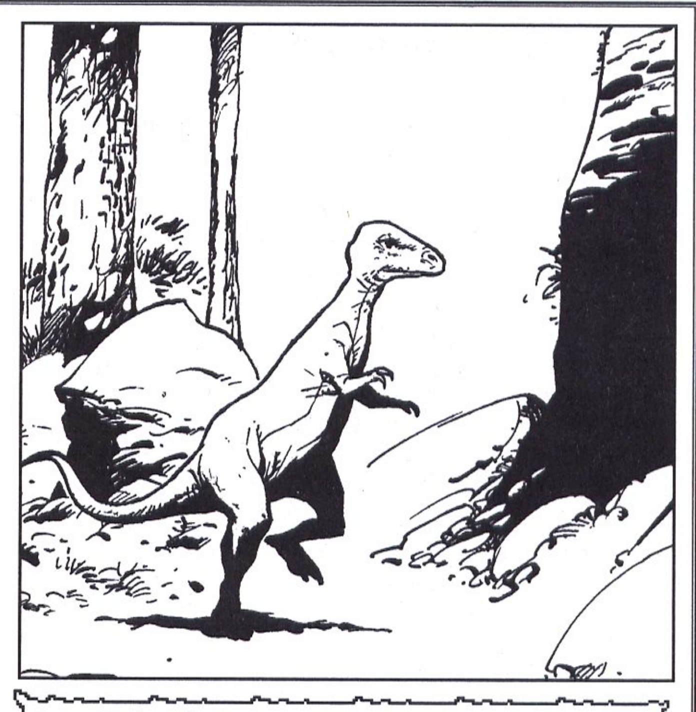
	Femelle	Chameau	Grand mâle	Solitaire
FO	24	24	26	26
EN	28	30	30	32
AG	10	10	10	10
RA	10	10	10	10
PE	10	10	10	10
VO	8	8	8	8
Attaque brutale	35%	45%	**60%**	**70%**
Attaque normale	5%	5%	5%	5%
Attaque rapide	5%	5%	5%	5%
Esquive	5%	5%	5%	5%
Acrobatie	10%	10%	10%	10%
Course	**50%**	**60%**	**60%**	**65%**
Discrétion	5%	5%	5%	5%
Nage	45%	**55%**	**55%**	**60%**
Repérage	5%	15%	25%	35%
Points de vie	56	60	60	64
Dommages	F	F	F	F
Initiative	8	8	8	8
Armure	0	0	0	0

Deinonychus

Description: Le deinonychus est une sorte de version naine du tyrannosaure. Il est particulièrement musclé, fin et très rapide. Il pèse à peine 50 kilogrammes pour une taille qui atteint quelquefois 1m70 au garrot (bien que la plupart ne dépassent pas 1m50). Sa longue queue lui sert de balancier pour garder son équilibre lorsqu'il court. Sa peau est légèrement brune, verte ou grise, ce qui lui permet de se fondre avec le paysage (si celui-ci est constitué de sable et/ou de rochers), et assez épaisse pour lui offrir une certaine protection contre une éventuelle attaque. Sa bouche est dotée de dents fines nombreuses dont il se sert pour manger et attaquer ses adversaires.

Mode de vie et comportement: C'est un carnivore violent et cruel dont le seul passe-temps semble être la chasse. Il vit en groupes de 20 à 30 individus (4d6 jeunes, 4d6 adultes et 1d6 chefs de meute) qui chassent ensemble et qui, une fois la proie tuée, n'hésitent pas à se battre pour obtenir les meilleurs morceaux. Lors d'une rencontre avec un tel groupe, le seul salut est le combat car leur rapidité est bien plus importante que celle de n'importe quel être humain. Ces petites créatures ne sont pas très puissantes mais leur nombre fait souvent pencher la balance de leur côté. Contre de grosses créatures (mammouths, glyptodons, monoclonius), les deinonychus s'arrangent pour séparer du groupe un individu et se jettent tous sur lui en même temps. L'adversaire réussit souvent à en tuer quelques uns mais la meute est toujours victorieuse. Ces reptiles vivent dans tout le sud du continent mais préfèrent de loin le désert et la savane aux jungles humides où leur principale force (la course) y est gravement limitée. Les solitaires sont très rares et pas assez puissants pour être dangereux (ils deviennent, avec l'âge, de moins en moins agressifs).

Utilisation: Toutes les tentatives d'utilisation de ces créatures en combat se sont soldées par des échecs. Les deinonychus sont trop hyper-actifs et violents pour être apprivoisés. Certaines arènes clandestines en utilisent quelquefois mais cela reste très rare.



Les pilotes de caravane

Même si de l'avis de tous les marchands Batranobans les Deinonychus sont des prédateurs violents et sans merci, il en existe quelques uns qui ne se conduisent pas du tout comme cela (c'est à dire comme des prédateurs féroces). On observe en effet quelquefois des jeunes Deinonychus qui suivent d'assez loin les caravanes de polacs et qui attendent le soir pour s'approcher et venir chercher les restes que veulent bien leur laisser les êtres humains attendris (ou soulagés). Mais ce qui est plus curieux c'est qu'à de nombreuses reprises les jeunes dinosaures ont attaqué des brigands qui s'apprêtaient à faire main basse sur la caravane. Est-ce un hasard ou une réelle volonté de la part des reptiles ? Nul ne peut le dire mais c'est avec un certain soulagement que les gardiens de la route accueillent ces associés valeureux. Il est par contre certain que la plupart des Deinonychus adultes sont féroces et il est fortement conseillé de ne leur faire confiance que lorsqu'il n'y a plus aucune autre possibilité.

Caractéristiques

Jeune

FO	EN	AG	RA	PE	VO
22	14	14	16	14	10

Attaque brutale	40%
Attaque normale	20%
Attaque rapide	25%
Esquive	30%
Acrobatie	15%
Course	**50%**
Discrétion	10%
Nage	10%
Repérage	20%
Points de vie	28
Dommages	H
Initiative	18
Armure	2
Prestige (à gagner)	1

Adulte

FO	EN	AG	RA	PE	VO
24	14	14	16	14	10

Attaque brutale	**55%**
Attaque normale	20%
Attaque rapide	25%
Esquive	30%
Acrobatie	15%
Course	**60%**
Discrétion	10%
Nage	10%
Repérage	20%
Points de vie	28
Dommages	H
Initiative	18
Armure	2
Prestige (à gagner)	1

Chef de meute

FO	EN	AG	RA	PE	VO
24	14	14	18	14	10

Attaque brutale	**55%**
Attaque normale	20%
Attaque rapide	30%
Esquive	45%
Acrobatie	15%
Course	**65%**
Discrétion	20%
Nage	10%
Repérage	20%
Points de vie	28
Dommages	H
Initiative	20
Armure	2
Prestige (à gagner)	2

Solitaire

FO	EN	AG	RA	PE	VO
24	16	14	18	14	10

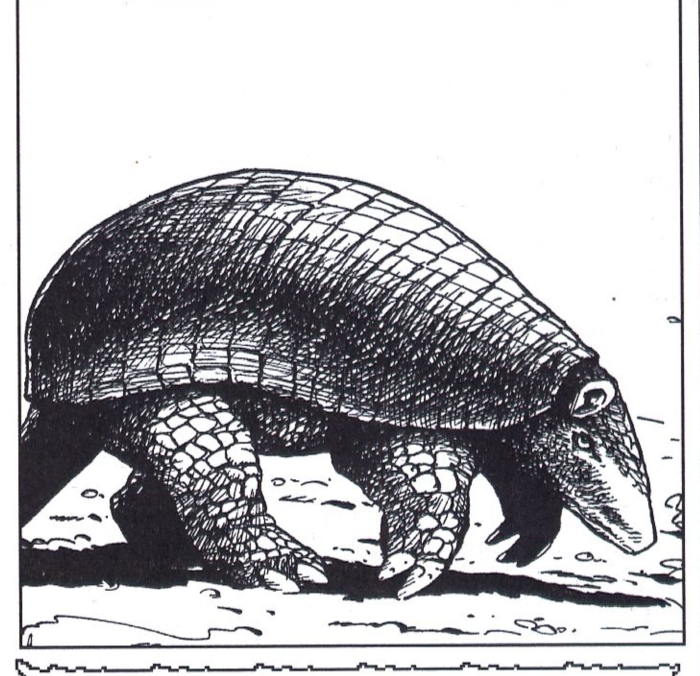
Attaque brutale	**55%**
Attaque normale	20%
Attaque rapide	30%
Esquive	**55%**
Acrobatie	15%
Course	**75%**
Discrétion	20%
Nage	15%
Repérage	20%
Points de vie	32
Dommages	H
Initiative	20
Armure	2
Prestige (à gagner)	2

Glyptodon

Description: Le glyptodon ressemble à un énorme tatou de plusieurs centaines de kilogrammes. Il possède en plus une queue cuirassée dont il se sert pour frapper ses adversaires. Sa carapace est le plus souvent brun foncé bien qu'il soit fait mention d'individus noirs ou blancs dans certains récits de cartographes Derigions. D'un naturel calme et débonnaire, il se déplace lentement en mangeant presque continuellement. Sa mâchoire, bien que puissante, n'est pas utilisée par l'animal pour combattre, mais uniquement pour absorber sa nourriture (aussi bien de l'herbe des que des écorces d'arbre). Dès sa naissance, le glyptodon est doté d'une carapace et il est déjà prêt à affronter le monde cruel qui l'entoure.

Mode de vie et comportement: Le glyptodon est un herbivore pacifique mais qui a horreur d'être dérangé. Il vit en regroupement de plusieurs dizaines d'individus (environ 6d6 femelles, 4d6 mâles et 2d6 grands mâles) et possède une terrible tactique d'attaque de groupe (ils chargent tous ensemble en protégeant leurs flancs à l'aide des carapaces de leurs congénères. La seule chance que peuvent avoir les prédateurs qui voudraient en tuer un serait de le séparer du reste de la tribu (ou de s'attaquer à un solitaire ou à un bébé). Il vit environ 20 ans et devient "solitaire" aux alentours de sa quinzième année, moment où il ne peut plus se reproduire et où il quitte donc le groupe pour mourir tranquillement.

Utilisation: Il n'existe aucune utilisation connue de glyptodons vivants (mais ce n'est pas faute d'avoir essayé, les Derigions ayant, pendant de nombreuses années, tenté vainement de les utiliser comme des machines de guerre durant nombre de batailles). Sa carapace permet néanmoins de créer de superbes armures ouvragées dont le potentiel de protection est loin d'être négligeable (protection: 6, mêmes malus qu'une armure de lézard de glace) et qui donnent un "look" barbare à l'ensemble. Seules les tribus Gadhars et Sekekers utilisent ce type d'armure de façon régulière. Ces deux races ne commerçant que par troc, il est très difficile de donner un prix à de telles pièces d'armure.



La fabrication des armures

Alors que les artisans Vorozions passent des jours entiers à confectionner les armures de métal qui leur ont assuré une si grande puissance militaire, les artisans Gadhars passent, quant à eux, plusieurs mois à confectionner leurs célèbres armures en carapace de Glyptodon. La procédure est en effet très longue et nécessite la présence quasi-journalière de l'artisan. Les grandes plaques blindées sont d'abord coupées à la taille requise, puis sont mises à ramollir dans un bain d'eau chaude qui doit le rester durant au moins une semaine. Des mannequins en bois servent à ce que les plaques molles épousent les formes du guerrier et sèchent sur place, créant ainsi une sorte de "seconde peau" aussi solide que possible. Les différents morceaux de l'armure sont ensuite attachés entre eux à l'aide de lacets de cuir épais et tressés qui permettent une facilité de mouvement toute relative (les malus aux compétences causés par ces armures sont tout même assez importants).

Caractéristiques

Femelle

FO	EN	AG	RA	PE	VO
24	30	8	12	8	10

Attaque brutale	**50%**
Attaque normale	5%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%
Acrobatie	5%
Course	**50%**
Discrétion	5%
Nage	**50%**
Repérage	5%
Points de vie	60
Dommages	G
Initiative	7
Armure	8

Mâle

FO	EN	AG	RA	PE	VO
24	32	8	12	8	10

Attaque brutale	**60%**
Attaque normale	5%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%
Acrobatie	5%
Course	**55%**
Discrétion	5%
Nage	**55%**
Repérage	10%
Points de vie	64
Dommages	G
Initiative	7
Armure	8

Grand mâle

FO	EN	AG	RA	PE	VO
26	32	8	12	8	10

Attaque brutale	**75%**
Attaque normale	5%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%
Acrobatie	5%
Course	**55%**
Discrétion	5%
Nage	**55%**
Repérage	20%
Points de vie	64
Dommages	G
Initiative	7
Armure	8

Solitaire

FO	EN	AG	RA	PE	VO
26	34	8	12	8	10

Attaque brutale	**85%**
Attaque normale	5%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%
Acrobatie	5%
Course	**60%**
Discrétion	5%
Nage	**60%**
Repérage	30%
Points de vie	68
Dommages	G
Initiative	7
Armure	8

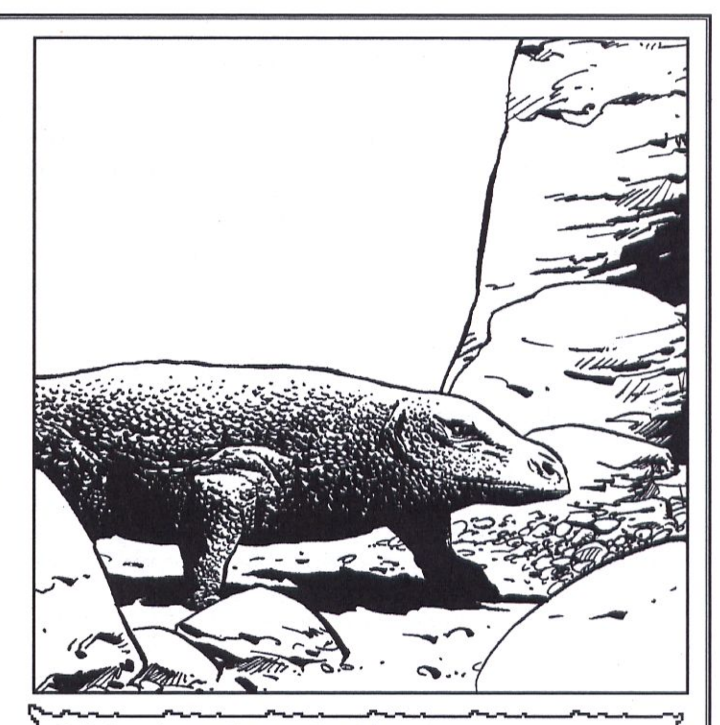
Lézard des marais

Description: Le lézard des marais se présente sous la forme d'une gros lézard vert de la taille d'un alligator (4 à 6 mètres). Il dispose d'une mâchoire couverte de petites dents acérées et d'une longue queue qui lui permet de se déplacer dans l'eau avec aisance. Court sur pattes, il préfère de loin combattre dans l'eau que sur terre. Il vit plus de cent ans et change de couleur au fur et à mesure qu'il vieillit (il devient de plus en plus foncé).

Mode de vie et comportement: Le lézard des marais est un prédateur très célèbre du sud de Tanæphis. Il vit non seulement dans les marais (d'où le nom) mais aussi au bord de tous les cours d'eau de la région. Il est principalement solitaire bien que son taux de natalité important (une femelle pond plus de 300 oeufs et ce, deux fois par an) fait qu'il n'est pas rare d'en rencontrer un tous les 100 mètres dans une région où il n'est pas chassé assez souvent. Il se nourrit principalement (à l'affût) de poissons ou tous autres animaux qui font l'erreur d'entrer dans l'eau non loin de son repère. Lors de phases de lunes particulièrement critiques, il peut s'engager à l'intérieur des terres et attaquer les villages Gadhars. Il passe le plus clair de son temps à somnoler sur les berges des rivières, se chauffant au soleil et guettant par la même occasion une éventuelle proie.

Utilisation: Il arrive que certaines tribus Gadhars utilisent ces créatures pour la guerre. Elles sont tout de même très lunatiques et causent souvent autant de dommages dans les rangs adverses que dans ceux des guerriers qui tentent de les diriger. Une troupe d'élite "Les dresseurs" sont spécialisés dans leur utilisation en combat. Les Gadhars se servent aussi de leur peau pour confectionner des armures de carapace qui offrent une protection de 6 points et qui sont supportables dans les climats chauds où ils vivent. Le seul défaut de ces cuirasse est qu'elles doivent être faites sur mesure. Utiliser l'armure d'un autre guerrier augmente les malus dus à son port. Les Gadhars ne commerçant que par troc, il est difficile de donner un prix à de tels objets.

	Esquive	Acrobatie	Course	Discrétion	Nage
Carapace (sur mesure)	-	-	-	-10%	-25%
Carapace (autre)	-10%	-10%	-10%	-10%	-25%
Armure de lézard de glace	-25%	-50%	-25%	-25%	-75%



Celui qui marche sur les lézards

Bien que le système judiciaire Gadhar soit très différent selon les tribus (la plupart du temps ce sont les hommes les plus âgés qui jugent les crimes des plus jeunes), il existe une coutume que la plupart des tribus utilisent pour connaître la culpabilité de tel ou tel criminel supposé. Il suffit à l'accusé, pour qu'il soit acquité, de se rendre près de la tanière d'un lézard des marais et de lui grimper sur le dos. Si le guerrier réussit à rester debout sur l'animal durant au moins une minute, on le considère comme innocent. Il faut noter que les Dresseurs ne sont pas vraiment avantagés puisque les lézards, même apprivoisés, ne supportent pas qu'on leur monte sur le dos (c'est aussi votre cas non ?). Si le criminel ne réussit pas à tenir une minute, il n'est pas obligatoirement considéré comme coupable mais risque tout de même d'être dévoré par l'animal énervé par une conduite aussi cavalière. Le meilleur moyen de réussir cette épreuve est de choisir un lézard assez vieux pour que son armure lui permette de ne même pas sentir la présence d'un être humain sur son dos.

Caractéristiques

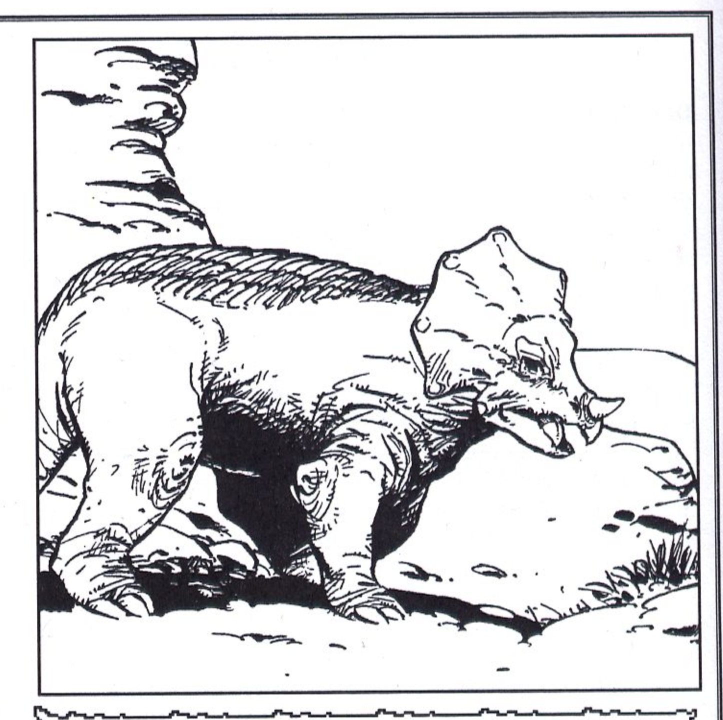
	Jeune	Lézard des marais	Grand mâle	Solitaire
FO	12	14	16	16
EN	14	14	14	16
AG	10	10	10	10
RA	8	8	8	8
PE	8	8	8	8
VO	8	8	8	8
Attaque brutale	25%	40%	**55%**	**65%**
Attaque normale	10%	10%	10%	10%
Attaque rapide	20%	20%	20%	20%
Esquive	5%	5%	5%	5%
Acrobatie	5%	5%	5%	5%
Course	10%	10%	10%	15%
Discrétion	30%	40%	40%	40%
Nage	35%	45%	**55%**	**70%**
Repérage	5%	5%	5%	5%
Points de vie	28	28	28	32
Dommages	H	H	I	I
Initiative	5	5	5	5
Armure	6	6	6	6
Prestige (à gagner)	2	2	4	4

Monoclonius

Description: Le monoclonius est comme son nom l'indique (pour les férus de latin), une version à une corne du très célèbre tricératops (un gros dinosaure taciturne mais herbivore qui possède une collerette en os dotée de trois grandes cornes qui lui sert aussi bien d'arme que d'armure). Il pèse plusieurs tonnes et mesure au moins 8 mètres de long (certains individus adultes arrivent à mesurer plus de 12 mètres).

Mode de vie et comportement: Le monoclonius est une des plus rares créatures de la jungle Gadhar. Elle est réellement terrifiante en combat mais elle reste heureusement calme la plupart du temps. Son seul prédateur réel est le tyrannosaure (avec le Gadhar qui ne possède pas la puissance de ce reptile mais dont l'intelligence lui permet de créer des pièges assez solides pour le capturer et le tuer). Lors de la période des amours, il ne faut cependant pas déranger les jeunes couples qui se forment (et qui se séparent une fois la ponte effectuée). En dehors de ces périodes, les monoclonius vivent en petits groupes (1d6+2 femelles, 1d6 mâles et un grand mâle) et adoptent en cas de combat une tactique commune qui consiste à charger tout ce qui bouge ou fait du bruit dans le seul but d'éliminer rapidement leurs adversaires (ce qu'ils réussissent à faire le plus souvent). Les individus trop vieux pour se reproduire partent mourir seuls et deviennent petit à petit de plus en plus aigris. Ils sont réellement dangereux (au moins autant que n'importe quel carnivore en goguette).

Utilisation: Même s'il serait en effet très intéressant pour les Gadhars (et pour toutes les autres races) d'utiliser ces créatures en combat, elles sont trop rares et trop blindées pour pouvoir être emprisonnées en vue de leur utilisation future. Les Vorozions pourraient surement créer des armures à l'aide de la peau et des os de telles créatures mais ces animaux sont trop rares pour que des artisans de ce peuple arrivent à obtenir une carcasse utilisable. Toute tentative d'utilisation commerciale de cet animal est de toute façon vouée à l'échec à cause de sa rareté.



La route de la peur

Vous n'êtes pas sans savoir qu'il est très difficile de se déplacer dans la jungle. Certains Gadhars particulièrement flemmards et/ou observateurs ont mis au point une technique de déboisement accéléré qui leur permet de tracer des routes en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire. Leur tactique est simple: Ils repèrent un petit groupe (moins de dix individus) de Monoclonius et s'arragent pour les toucher avec des épieux préalablement dotés d'empennages en étoupe. Il suffit ensuite de mettre le feu à ces épieux pour que les créatures, rendues folles par la proximité du feu, se mettent à fuir en ligne droite (en espérant que cette ligne droite aille dans la direction voulue). De plus, la peau de ces créatures est assez épaisse pour que les épieux ne causent pas de dommages importants et les animaux peuvent donc être "réutilisés" à l'infini. C'est important, surtout lorsque l'on sait que le chemin ainsi tracé dans la jungle ne reste pratiquable qu'une petite semaine (au grand maximum).

Caractéristiques

	Jeune	Monoclonius	Grand mâle	Solitaire
FO	32	34	34	36
EN	26	26	28	28
AG	8	8	8	8
RA	8	8	8	8
PE	8	8	8	8
VO	12	12	12	12
Attaque brutale	**70%**	**85%**	**95%**	**110%**
Attaque normale	5%	5%	5%	5%
Attaque rapide	5%	5%	5%	5%
Esquive	5%	5%	5%	5%
Acrobatie	5%	5%	5%	5%
Course	45%	**55%**	**70%**	**80%**
Discrétion	5%	5%	5%	5%
Nage	40%	40%	45%	45%
Repérage	5%	5%	5%	5%
Points de vie	52	52	56	56
Dommages	I	I	I	I
Initiative	3	3	3	3
Armure	10	10	10	10
Prestige (à gagner)	2	2	4	4

Ryan

Description: Parmi les rares primates de Tanæphis de taille supérieure à celle d'un humain, ces grands singes sont paradoxalement assez intelligents. Ils mesurent à peu près 2m30 de haut et certains individus adultes mâles atteignent quelquefois 2m60 et pèsent plus de 180 kilogrammes. Ils sont le plus souvent couverts d'une fourrure marron mais les individus noirs et/ou blancs existent (mais ils sont rares). Ils utilisent même des armes rudimentaires et des outils (on peut noter une prédilection pour les épieux de bois et les haches de pierre taillée).

Mode de vie et comportement: Ces singes vivent en communautés d'une trentaine d'individus (4d6 femelles, 3d6 adultes, 1d6 grands mâles et 1 solitaire qui malgré son nom reste avec sa tribu jusqu'à sa mort). Ces groupes sont très hiérarchisés et forment une sorte de société primitive, assez organisée pour que ces créatures soient considérés comme des êtres pensants à part entière par de nombreux scientifiques Derigions. Ils sont omnivores mais refusent de prendre des risques pour chasser. Ils fabriquent de petits pièges primitifs pour capturer des oiseaux et des petits mammifères dont ils sont friands, mais consomment plutôt des fruits et des insectes, plus faciles à attraper. Ils sont assez pacifiques et sont toujours prêts à fuir plutôt que de combattre (ils connaissent leur territoire comme leur poche métaphorique). Néanmoins, lorsque la violence est la seule solution, ils sont loin d'être manchots (ou pingouins) et deviennent même particulièrement féroces, surtout les grands mâles et les solitaires.

Utilisation: Toutes les tentatives d'élevage de cet animal dans un but guerrier se sont toujours soldées par des échecs (il sont déjà assez difficiles à garder en captivité pour que leur reproduction pose des problèmes quasi-insolubles). Utiliser ces créatures dans une bataille rangée n'est ni efficace ni très intelligent. Ils peuvent, une fois apprivoisés, servir de guides dans les jungles où ils vivent s'ils peuvent être récompensés régulièrement (ils sont très friands de nourriture très sucrée, comme des fruits ou des gâteaux Batranobans).



Le meilleur ami de l'homme

Bien que les Ryans soient assez timides et réservés, il arrive que des Gadhars, loin de leur tribu ou blessés lors d'un combat, soient récupérés et accueillis dans un groupe de Ryan. Ils y sont normalement bien traités (s'ils ne sont pas agressifs envers ceux qui les ont sauvés) et ne sont en aucun cas prisonniers. Il est même arrivé que des bébés humains soient élevés par des femelles Ryans. Le résultat est cependant un peu décevant car l'éducation prodiguée par ces singes ne suffit pas au bon dévellopement intellectuel de l'être humain. Certaines tribus Gadhars entretiennent même de très bons rapports avec les Ryans et se servent d'eux comme scouts ou rabatteurs pour la chasse (mais jamais pour la guerre). Les scientifiques et les cartographes Vorozions et Derigions cherchent même à savoir si les Ryans ne seraient pas une forme de monstre-humain non stérile (un peu comme les Chagars). Précisons que Whitebear décline toute responsabilité et dénonce avec véhémence cette hypothèse ridicule (je cite).

Caractéristiques

Femelle

FO	EN	AG	RA	PE	VO
16	14	12	12	10	10

Attaque brutale	25%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	5%
Esquive	15%
Acrobatie	25%
Course	15%
Discrétion	10%
Nage	10%
Repérage	10%
Points de vie	28
Dommages	E
Initiative	13
Armure	0

Ryan

FO	EN	AG	RA	PE	VO
16	14	12	14	10	10

Attaque brutale	25%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	10%
Esquive	30%
Acrobatie	35%
Course	15%
Discrétion	10%
Nage	10%
Repérage	10%
Points de vie	28
Dommages	E
Initiative	15
Armure	0

Grand mâle

FO	EN	AG	RA	PE	VO
16	14	14	14	10	10

Attaque brutale	35%
Attaque normale	15%
Attaque rapide	10%
Esquive	30%
Acrobatie	**50%**
Course	15%
Discrétion	15%
Nage	10%
Repérage	10%
Points de vie	28
Dommages	E
Initiative	15
Armure	0

Solitaire

FO	EN	AG	RA	PE	VO
18	14	14	14	10	10

Attaque brutale	**50%**
Attaque normale	15%
Attaque rapide	10%
Esquive	30%
Acrobatie	**50%**
Course	15%
Discrétion	25%
Nage	10%
Repérage	10%
Points de vie	28
Dommages	E
Initiative	15
Armure	0

Serpent d'eau



Description: Les serpents géants qui vivent dans les régions chaudes de Tanæphis sont presque tous aquatiques. Leur grande taille (quelquefois plus de 20 mètres) serait un trop grand handicap sur terre (plus le serpent devient vieux, et long, plus il passe de temps dans l'eau). Leurs écailles sont de couleur variées et pas obligatoirement marron ou vertes (de nombreux serpents sont très colorés et cela ne semble pas gêner leur capacité à se camoufler, aussi bizarre que cela puisse paraître).

Mode de vie et comportement: Ils chassent à l'affût et ne sont que très rarement venimeux (si c'est le cas, la puissance du poison sera égale à la (Force du serpent-10) et il affectera tout victime mordue ayant subie au moins un point de dommage une fois l'armure traversée). Un serpent géant vit environ 100 ans (bien que des spécimens aient réussi à être maintenus en captivité plus de 150 ans) et ne se nourrit qu'à peu près une fois par mois (mais uniquement de proies vivantes). Ses proies préférées sont les mammifères de grande taille (antilopes, gnous, zèbres) et les êtres humains. A la rigueur, ils acceptent les poissons et les autres reptiles (surtout les lézards des marais) mais répugnent à se nourrir d'oiseaux. Le serpent d'eau étouffe ses proies dans ses anneaux avant de les dévorer sans les mâcher. Durant le laps de temps de deux jours qui suit l'absorption d'une proie, le serpent est amorphe et subit un malus de 25% à toutes ses actions (pour cette raison, il se cache dans des trous creusés par le courant dans les berges de la rivière où il chasse.

Utilisation: Certaines arènes de Pôle utilisent régulièrement des serpents géants, et il est très rare qu'ils servent à autre chose à part, une fois morts, à fabriquer de superbes vêtements avec leur peau. Leurs crocs servent aussi à fabriquer des pointes de flèches ou de lances bien que le matériau ne soit pas assez solide pour les ré-utiliser après un premier jet. Certains serpents dociles sont élevés par des Derigions particulièrement originaux et inconscients comme s'il s'agissait de vulgaires animaux familiers.

La sécurité au juste prix

Lorsque les Derigions achètent un petit serpent d'eau qu'ils trouvent joli à un revendeur d'animaux Batranoban, il n'est pas rare que la créature se révèle être un prédateur dangereux et que ses propriétaires aient rapidement envie de s'en débarasser. Ils l'offrent le plus souvent à un ami fortuné qui cherche à défendre sa maison à faible coût. En effet, s'il est de notoriété publique que les gardes armés coûtent très cher à entretenir, un bassin contenant un serpent d'eau est aussi un élément sécurisant non négligeable et peu coûteux. Autant les petits voleurs prennent un malin plaisir à combattre par surprise des gardes humains, autant ils redoutent ces adversaires d'écailles au sang froid et à la force monstrueuse. Reste à savoir si ces serpents ne sont pas aussi dangereux pour les habitants de la maison qu'ils sont censés défendre que pour d'éventuels voleurs. Aucun accident grave n'est pour l'instant à mettre sur le compte de ces grands reptiles, mais les années passent et les serpents sont de plus en plus nombreux dans les bassins d'ornement des jardins de Pôle.

Caractéristiques

Petit (12m)

FO	EN	AG	RA	PE	VO
24	20	10	16	10	10

Attaque brutale	40%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	20%
Esquive	20%
Acrobatie	5%
Course	30%
Discrétion	5%
Nage	**50%**
Repérage	5%
Points de vie	40
Dommages	H
Initiative	18
Armure	1
Prestige (à gagner)	2

Moyen (16m)

FO	EN	AG	RA	PE	VO
26	20	10	16	10	10

Attaque brutale	**55%**
Attaque normale	10%
Attaque rapide	20%
Esquive	20%
Acrobatie	5%
Course	30%
Discrétion	15%
Nage	**50%**
Repérage	5%
Points de vie	40
Dommages	H
Initiative	18
Armure	1
Prestige (à gagner)	2

Grand (20m)

FO	EN	AG	RA	PE	VO
28	20	10	16	10	10

Attaque brutale	**70%**
Attaque normale	10%
Attaque rapide	20%
Esquive	20%
Acrobatie	5%
Course	30%
Discrétion	25%
Nage	**50%**
Repérage	5%
Points de vie	40
Dommages	H
Initiative	18
Armure	2
Prestige (à gagner)	4

Enorme (24m)

FO	EN	AG	RA	PE	VO
30	20	10	16	10	10

Attaque brutale	**85%**
Attaque normale	10%
Attaque rapide	20%
Esquive	20%
Acrobatie	5%
Course	30%
Discrétion	35%
Nage	**50%**
Repérage	5%
Points de vie	40
Dommages	H
Initiative	18
Armure	2
Prestige (à gagner)	4

Tigre aux dents de sabre



Description: Cet animal, de la taille d'un lion, ressemble à s'y méprendre à un croisement entre une panthère et un lion (sans la crinière). Il est, de plus, doté d'immenses canines acérées qui lui servent à taillader les animaux qu'il attaque et dont il se nourrit. Sa peau est de couleur sable (bien que le climat la modifie quelque peu. On signale par exemple dans le nord du continent de Tanæphis des tigres aux dents de sabre de couleur gris ou blancs). Les petits, à la naissance, possèdent presque toujours un pelage beige tacheté de noir. Ces taches disparaissent ensuite, quelques semaines plus tard.

Mode de vie et comportement: Cet animal chasse à courre tous les herbivores qu'ils est capable de rattraper à la course et plus particulièrement les antilopes et les gnous. Lorsque les tigres chassent en groupe (1d6 femelles, 1d6 mâles et un grand mâle), ils réussissent même à tuer des mammouths et des rhinocéros. On trouve des tigres aux dents de sabre sur tout le continent (mais de moins en moins dans les régions pacifiées par les Vorozions). Il hésitent à attaquer les êtres humains mais s'y résignent lorsqu'ils ont vraiment trop faim où s'ils se sentent menacés (toute intrusion d'êtres humains sur leur terrain de chasse est considérée par les tigres comme une menace). Ce sont, par contre, de grands consommateurs de chevaux et de poneys. Ils détestent les polacs (ils ne sont pas les seuls) et ne s'attaquent jamais à eux. Les solitaires restent dans le groupe mais ne peuvent plus se reproduire.

Utilisation: Aucun tigre aux dents de sabre n'a jamais été apprivoisé. Des rumeurs courent sur leur utilisation dans des arènes clandestines à Pôle mais aucune preuve n'est venue étayer cette affirmation. Leur peau est utilisée par quelques peuplades primitives Gadhars pour confectionner des vêtements et des parures. Les dents, quant à elle, servent le plus souvent à fabriquer des poignards de cérémonie ou de sacrifice (on les considère comme des poignards possédant le pouvoir spécial de Point Faible mais dont la solidité n'est que de 5 points).

Les monteurs de tigre

Même s'il est évident que les loups, les chiens, les chats et les chacals peuvent être des animaux sympathiques lorsqu'ils sont élevés par les hommes dès leur plus jeune âge. Les tigres aux dents de sabre, eux, gardent toujours leur caractère irascible de prédateur. Ils ne supportent pas les humains et même dans les arènes de Pôle, leur utilisation est toujours très difficile à mettre en oeuvre. Mais on raconte tout de même des rumeurs visant à faire croire aux plus crédules qu'il existe des tribus qui utilisent des tigres aux dents de sabre comme alliés et même comme montures. De nombreux cartographes Derigions ont même tenté de prouver avec véhémence leurs dires en ramenant des sortes de "selles" qui auraient appartenus à ces "monteurs de tigre". Ils ont aussi ramené des esclaves qui clament à qui veux l'entendre qu'ils ont vu de leurs yeux ces individus mi-hommes mi-bêtes qui vivent dans les plus profondes forêts de Tanæphis.

Caractéristiques

Femelle

FO	EN	AG	RA	PE	VO
18	14	14	12	14	10

Attaque brutale	25%
Attaque normale	20%
Attaque rapide	10%
Esquive	15%
Acrobatie	20%
Course	25%
Discrétion	30%
Nage	10%
Repérage	20%
Points de vie	28
Dommages	F
Initiative	14
Armure	0

Tigre aux dents de sabre

FO	EN	AG	RA	PE	VO
18	14	15	13	14	10

Attaque brutale	25%
Attaque normale	35%
Attaque rapide	15%
Esquive	20%
Acrobatie	25%
Course	25%
Discrétion	35%
Nage	10%
Repérage	30%
Points de vie	28
Dommages	G
Initiative	15
Armure	0

Grand mâle

FO	EN	AG	RA	PE	VO
19	14	15	14	14	10

Attaque brutale	30%
Attaque normale	45%
Attaque rapide	15%
Esquive	20%
Acrobatie	25%
Course	25%
Discrétion	35%
Nage	10%
Repérage	40%
Points de vie	28
Dommages	G
Initiative	16
Armure	0

Solitaire

FO	EN	AG	RA	PE	VO
21	14	15	14	14	10

Attaque brutale	35%
Attaque normale	**55%**
Attaque rapide	15%
Esquive	20%
Acrobatie	25%
Course	25%
Discrétion	35%
Nage	10%
Repérage	**50%**
Points de vie	28
Dommages	H
Initiative	16
Armure	0

Tyrannosaure

Description: Il est inutile, je crois, de décrire le plus terrible des dinosaures carnassiers terrestres. La version "spécial Tanæphis" de cette créature préhistorique est aussi terrifiante que l'originale. Imaginez un gros lézard bipède de plus de 10 mètres de haut, pesant plusieurs tonnes et dont la mâchoire serait garni de dents de plus de 30cm de long. Cet animal est un vrai cauchemar, aussi bien pour les habitants des endroits qu'il fréquente (les jungles du sud de Tanæphis) que pour ses proies attitrées (tout ce qui bouge en fait). Sa peau est épaisse et forme une armure totale contre toutes les attaques qui pourraient lui être destinées.

Mode de vie et comportement: Ce reptile monstrueux chasse à la course tout ce qui lui tombe sous les pattes et vit en petits groupes de 1d6 individus lorsqu'il est petit et en solitaire lorsqu'il est assez grand pour survivre par ses propres moyens. Il ne se déplace en couple que lorsque la femelle doit faire féconder ses oeufs. Il n'est pas rare que ce charmant tableau idyllique et romantique se termine dans le sang vu que ces animaux sont particulièrement irascibles et violents (aussi bien avec leurs congénères qu'avec tous les autres êtres vivants du continent). La simple vue d'un tyrannosaure en chasse suffit pour effrayer tout être humain censé et devenir la proie d'une telle montagne de muscles et de dents est un événement que je ne souhaite à personne et bien des porteurs d'armes, confiant de leurs multiples pouvoirs d'attaque et de protection y ont laissé leur vie.

Utilisation: Aucun tyrannosaure adulte n'a jamais été capturé vivant. Certaines arènes utilisent des petits tyrannosaures mais cela revient à utiliser des deinonychus un peu plus placides (ce qui arrange peut être les gladiateurs mais pas les propriétaires des arènes). On murmure que des Gadhars utiliseraient quelquefois des tyrannosaures dans des batailles rangées mais cela semble très improbable (bien qu'il soit logique que les guerriers d'ébènes se servent de ces rumeurs pour effrayer leurs adversaires crédules).



Le tyrannosaure en captivité.

Le Tyrannosaure reste la créature la plus dangereuse de tout le sud de Tanæphis. Il est aussi redouté dans ces régions que l'est le lézard des glaces dans le nord. Comme les organisateurs de combat d'arènes sont toujours à la recherche de nouvelles créatures exotiques pour animer leurs soirées, il n'est pas rare qu'un jeune tyrannosaure soit ramené de la jungle Gadhar par des chasseurs d'animaux sans scrupules. En effet, si le tyrannosaure doit obligatoirement être capturé jeune (autrement il est vraiment trop dangereux), il supporte très mal la captivité. Cette pauvre petite bête (on aurait même presque pitié de lui) est en effet très influencé par son milieu de vie. Autant il est agressif dans la jungle, autant il devient triste et quasi-neurasténique dans une cage ou dans une fosse. Il perd rapidement l'appétit et le manque de nourriture commence à se voir au bout d'environ deux mois. Aucune de ces créature n'a survécu à la captivité plus de six mois.

Caractéristiques

	Jeune	Tyrannosaure	Grand mâle	Solitaire
FO	30	32	32	34
EN	30	30	32	32
AG	10	10	10	10
RA	14	14	14	14
PE	10	10	10	10
VO	8	8	8	8
Attaque brutale	**60%**	**75%**	**85%**	**100%**
Attaque normale	10%	10%	10%	10%
Attaque rapide	20%	20%	20%	20%
Esquive	10%	10%	10%	10%
Acrobatie	5%	5%	5%	5%
Course	**55%**	**55%**	**60%**	**60%**
Discrétion	5%	5%	5%	5%
Nage	**50%**	**50%**	**55%**	**55%**
Repérage	5%	15%	25%	35%
Points de vie	60	60	64	64
Dommages	K	L	L	L
Initiative	12	12	12	12
Armure	4	4	4	4
Prestige (à gagner)	3	3	6	6

Les Batranobans

- Que veux-tu savoir ?

- Je veux connaître la recette du bonheur.

- Si tu veux être heureux, tu devras dominer le monde. Tu devras tout d'abord dominer l'épice. Ensuite viendra le platine et le prestige, qui marchent toujours main dans la main. Tu devras trouver une femme, acheter des esclaves et monter une armée. Tu feras construire un palais près de ta plantation, une villa à Durville pour que tous voient que tu es riche et une autre à Lehnin pour te reposer. C'est là que tu inviteras tes concubines qui te serviront simplement en échange d'un sourire. Tu iras ensuite vendre tes épices au plus offrant sur le marché de Durville. Tu rencontreras les marchands Vorozions et Derigions. Ta femme te donnera des enfants qui grandiront près de toi.

- Et ensuite ?

- Tu enseigneras à tes fils tout ce que je t'aurais appris pour que le nom de notre maison soit pour toujours synonyme de puissance.

Les Batranobans sont un peuple raffiné et subtil qui allient goût du luxe et tortures, esclavage et commerce, mais qui ont pour principal but de dominer les autres races uniquement avec leurs épices et leurs pièces de platine. Ils sont le peuple le plus équilibré, alliant avec bonheur la force pure et la diplomatie.

Vous trouverez dans les pages suivantes tout ce dont vous avez besoin pour incarner un personnage Batranoban ou maîtriser un scénario qui met en scène un ou plusieurs personnages de cette race. C'est à dire:

- Un rapide historique vous résumera en quelques mots les origines et l'évolution de ce peuple raffiné qui a basé toute sa société sur la culture et l'utilisation des épices.

- Un guide non-exhaustif qui contient aussi bien des points de règles que du background et qui tentera de vous faire comprendre la philosophie et la façon de vivre des Batranobans. Leur passion pour le platine semble sans limite.

- Deux types de troupe d'élite (les cavaliers volants et les gardiens de la route) ajouteront du piment à vos personnages et à vos batailles rangées. Ils possèdent tous deux des compétences particulières et des motivations différentes.

- Enfin, la description de quelques personnages célèbres, qui vous serviront par la même occasion à animer les deux scénarios qui clôturent cette extension.

Historique

2000 Av Neinnes
Les premiers parchemins Batrahabans racontent déjà l'histoire grandiose de leur royaume qui s'étendait sur les déserts de l'ouest bien avant cette date.

1000 Av Neinnes
Une guerre centenaire oppose le riche et raffiné peuple des Batrahabans à des tribus barbares du centre de Tanæphis qui vivent dans les décombres de l'ancien royaume Elfe. Ces tribus convoitent depuis longtemps l'accès à la mer et les terres fertiles qui s'étendent sur la rive opposée du fleuve Wilkes. Les Batrahabans, plus évolués, rejettent régulièrement les tribus de l'autre coté du fleuve.

780 Av Neinnes
Les Batrahabans se spécialisent dans la culture des épices et prennent le nom de Batranobans, littéralement "Ceux qui ont la maîtrise des herbes". Une trêve de fait est respectée par les tribus du centre qui arrêtent d'attaquer les Batranobans (ils ont assez à faire contre les incursions Piorads).

400 Av Neinnes
La guerre des Cendres. Les Derigions nouvellement unis retrouvent leurs vieilles ambitions et convoitent de nouveau les terres de l'ouest. La guerre Batranobans/Derigions durera 75 ans et sera extrêmement meurtrière. Les champs d'épices qui poussaient le long du fleuve Wilkes sont brûlés et une baisse du commerce et de la richesse générale de Tanæphis s'ensuit.

355 Av Neinnes
Adéli, une prostituée Batranoban native de la ville de Sharcot, met la main sur une Arme de grand pouvoir. Profitant de la confusion engendrée par une attaque Derigion, Adéli montera l'unique révolte féminine de toute l'histoire de Tanæphis. Sur le point de se faire lapider par la population, Adéli et ses suivantes sont sauvées par les Derigions qui envahissent la ville. Elles prendront le nom de Sekekers ("survivantes" en Batranoban) survivront et ne feront que croître, pillant les villages et recueillant les filles assez jeunes pour ne pas avoir été contaminées par l'homme.

325 Av Neinnes
La prise de Durville marque la fin de la guerre et la défaite des Batranobans.

311 Av Neinnes
La prise des régions de l'ouest donne aux Derigions un avantage énorme, qu'ils ont l'intelligence de conserver en évitant les massacres et en collaborant avec la population locale pour reconstruire la richesse d'antan. La culture des épices reprend. Les superbes villes Batranobans donnent envie aux Derigions de fonder leur propre ville: ce sera Pôle.

Population et répartition géographique

15 millions d'habitants installés à l'Ouest de Tanæphis, entre la rive ouest du fleuve Wilkes et la mer. La densité de population est plus importante sur les terres fertiles de long du fleuve et dans les villes de la côte.

Morphologie

Les Batranobans ont la peau mate, les cheveux et les yeux noirs. Ils sont souvent de grande taille. Fiers de leur civilisation, ils évitent les "croisements" avec les autres peuples et gardent donc des caractéristiques de race très typées.

Compétences particulières

Les Batranobans possèdent deux compétences qu'ils sont les seuls à utiliser sur Tanæphis. Aucun personnage d'une autre race ne pourra les apprendre, tout du moins pas avant d'avoir passé un certain temps avec un Batranoban (au moins 6 mois).

Artisanat Batranoban:
Tortures raffinées (Agilité)

Cette compétence permet au personnage d'interroger un sujet préalablement attaché. A l'aide de divers outils et/ou d'un brasero, le Batranoban réussira sans doute à faire avouer n'importe quoi à n'importe qui. Une minute de torture cause 1d6 points de dommages au patient (l'armure ne compte pas). Le personnage peut aussi tenter d'interroger le sujet de façon moins violente (torture mentale) qui ne causera aucun point de dommage mais qui se verra accompagné d'un malus de -25%.
Réussite critique: Le patient est totalement subjugué par l'expérience et la précision de la torture (et par la douleur indescriptible qu'elle provoque) et se met à table immédiatement sans rien cacher ni garder secret.
Echec critique: Le personnage tue net le patient qui non seulement ne pourra plus parler mais qui plus est passe de vie à trépas sans souffrir (dans le cas d'une torture mentale, le personnage devient fou).

Connaissance Batranoban:
Culture des épices (Volonté)

Cette compétence de connaissance spécifique permet au personnage de faire pousser des épices "magiques" dans tout lieu approprié, de savoir comment les récolter, de les traiter pour qu'elles soient utilisables et de connaître leurs effets exacts (dosage, effets secondaires). Faire pousser des épices nécessitera trois jets de dés (un pour trouver un endroit adéquat, un pour la plantation et l'entretien et un pour la récolte). Pour plus de renseignements, consultez le chapitre "système de jeu" dans ce même supplément.
Réussite critique: Voir chapitre "système de jeu".
Echec critique: Voir chapitre "système de jeu".

170 Av Neinnes
Un astronome Batranoban fait la prédiction, publiquement reprise par l'empereur de l'empire Derigion lui-même, que l'Empire durera 1000 ans.

602 Ap Neinnes
Les Batranobans rachètent leur province à l'Empire, en échange d'impôts réguliers et de priorités commerciales. Les relations entre le nouveau royaume et l'Empire sont meilleures que jamais.

770 Ap Neinnes
Les Batranobans annoncent publiquement que l'Empire n'est plus capable de les protéger contre les raids Sekekers et renoncent à toute allégeance avec l'empereur... Et arrêtent donc de payer leurs impôts.

1031 Ap Neinnes
Le royaume Batranoban est prospère, riche et confiant de la main mise qu'il a sur l'un des plus grands trésors du continent: Les Epices.

Equipement

Un personnage-joueur Batranoban sera équipé de la façon suivante (il suffit de jeter quatre dés de pourcentage sur le tableau suivant, une fois pour chaque ligne).

	01-25	26-50	51-75	76-00
Armement secondaire	Aucune	Poignard	Poignard	Main gauche
Armure	Cuir clouté	Cotte de mailles	Cotte de mailles	Cotte de mailles
Monture	Aucune	Cheval	Cheval	Chameau
Monnaie	1d6 Thams	2d6 Thams	4d6 Thams	8d6 Thams

Les armes tribales des Batranobans sont le cimeterre, le poignard, l'épieu, la main gauche, le bouclier et l'arc. Les guerriers Batranobans portent des armures en cuir (clouté ou non), des cottes de maille et montent des chevaux ou des chameaux.

Mode de vie

La richesse des Batranobans est fondée sur le commerce. Principalement sur celui des épices, ces plantes aux propriétés étranges décrites dans la partie "système de jeu" de ce livret et qu'ils sont seuls à cultiver, mais aussi sur le commerce d'esclaves, de tissus, de bijoux et d'une manière générale de beaucoup de produits transformés. Leur civilisation, riche et complexe, est fondée sur la famille, à la fois en tant que noyau humain et en tant que mini-société commerciale. Les plus grandes et les plus riches familles sont appelées des Maisons, et ont leurs marchés et leurs propres organisations. L'unité monétaire des Batranobans est le Tham qui se présente sous la forme d'une pièce de platine de très petite taille (moins de 2cm de diamètre). Les esclaves sont principalement des êtres humains achetés (ou échangés) aux commerçants d'autres nations (particulièrement aux Gadhars et aux Sekekers). On estime que 20% seulement des esclaves sont des Batranobans.

Education des enfants

L'éducation des enfants est entièrement séparée pour les filles et pour les garçons. Les petites filles apprennent dès leur plus jeune âge à séduire les hommes, à s'occuper de la maison (bien que les familles riches emploient souvent nombre d'esclaves pour les tâches ménagères quotidiennes) et à faire la cuisine (rôle très important tenu par les femmes Batranobans). Elles se marient souvent très jeunes, souvent aux alentours de 15 ans et c'est leur mari, normalement plus âgé, qui termine leur éducation (comme de bien entendu, elles ne doivent pas avoir de relations sexuelles avant le mariage). Les garçons apprennent l'art de la guerre et celui du commerce, ainsi que les rudiments de la diplomatie. Il n'est pas non plus recommandé d'avoir de relations sexuelles avant le mariage bien que cette restriction ne soit pas souvent respectée (les Batranobans sont quand même très porté sur le sexe). On considère qu'un garçon est majeur à 17 ans, moment où il peut commencer à commercer (ce qui reste le vrai symbole du passage à l'âge adulte pour ce peuple). Les filles sont majeures dès leur mariage (c'est à dire, le plus souvent, aux alentours de 16 ans.

Le rôle des femmes

La condition des femmes est sans doute la plus dure de Tanæphis, non par les conditions de vie, mais par le manque de liberté. Celui-ci ne se traduit pas visuellement (les couples sont monogames, les femmes ne sont pas voilées et mangent à la même table que les hommes) mais par le fait qu'elles n'ont aucun droit juridique, et peuvent être épousées et répudiées sans leur consentement. Cependant, comme dans toutes les vieilles civilisations, les choses ne sont peut-être pas aussi simplistes qu'elles ne le paraissent. Les traditions donnent en effet à la femme la plupart des pouvoirs à l'intérieur du foyer, et définissent des usages de civilité et de présents que doivent respecter son mari. Il n'empêche que ce n'est pas un hasard si les Sekekers, le peuple d'amazones de Tanæphis, a été initialement fondée par des femmes Batranobans se révoltant contre leur prison dorée.

Organisation politique

Même si ce sont les maisons qui dirigent en grande partie la vie de tous les jours du royaume Batranoban, il existe cependant un conseil composé de 13 membres élus par les dignitaires des 60 maisons les plus riches du pays. Les membres du conseil se réunissent une fois par mois et prennent les quelques décisions importantes pour le pays, qui ont toujours rapport avec le commerce. En cas de crise grave (la guerre le plus souvent), de nouvelles élections sont tenues et un nouveau conseil appelé "cellule de crise", composé de 6 membres, est élu. Il est plus souvent composé de chefs de guerre qui devront conduire les armées des différentes maisons à la victoire. Alors que le conseil des 13 membres est élu pour une durée de 5 ans, la cellule de crise n'est élue que pour la durée de la crise en question.

Tous les membres du conseil (appelés aussi Maîtres Epiciers) possèdent un bague d'émeraude munie de leur symbole et (pour les réunions officielles) une tenue noire d'apparat. Le conseil siège à Durville. D'autres secteurs moins importants possèdent aussi un système de bagues (rubis ou améthystes par exemple).

Organisation militaire

L'armée régulière Batranoban n'est utilisée que lors des conflits généralisés avec d'autres pays. Chaque maison possède une armée personnelle plus ou moins importante (selon les moyens de son propriétaire) et qui est principalement entraînée au maintien de l'ordre et à la lutte contre les brigands. Ces armées dites “privées” se font aussi quelquefois directement la guerre mais uniquement de façon sporadique ou confidentielle. Les haines entre les maisons sont malheureusement beaucoup plus virulentes que celles vouées aux ennemis et il est rare qu'une armée levée pour lutter contre un ennemi extérieur et composée des meilleurs membres de toutes les armées privées soit très fiable en dehors des batailles proprement dites. Les leaders doivent être très charismatiques pour éviter les combats entre unités et les règlements de compte en tout genre. Le système de grade dans les armées Batranobans est très primitif. On peut cependant noter que les grades sont peu nombreux, qu'ils portent tous des noms de rapaces et qu'ils n'accordent à leur porteur aucun prestige. On distingue:

Nom	Grade	Commandement
Epervier	Sergent	10 hommes
Condor	Capitaine	50 hommes
Aigle royal	Lieutenant	200 hommes

Il existe une armée indépendante des maisons qui assure la défense des villes et la sécurité sur toutes les routes du territoire. Les gardiens de la route (une unité d'élite très connue) font partie de l'armée commandée par un des membres du conseil, Mel Riffat, mais peuvent recevoir des ordres des autres membres.

Langage et écriture

Le langage Batranoban rappelle l'arabe de notre bonne vieille Terre et est, comme toutes les autres langues de Tanæphis, une sorte de patois de la langue originelle du continent (que tous partagent à part les Piorads). Tout habitant de Tanæphis peut donc comprendre et se faire comprendre d'un Batranoban bien que leur vitesse d'élocution soit quelquefois très éprouvante pour les nerfs (on dit qu'un bon marchand est capable d'embobiner un client uniquement en lui déversant un flot de mots incohérents à une vitesse prodigieuse). Leur écriture est très subtile, riche et comprend surtout des chiffres faciles à retranscrire et à utiliser (ils sont d'ailleurs reproduit par les marchands de toutes les races de Tanæphis). Toutes les nuances possibles et imaginables sont envisageables mais le vocabulaire le plus commun est celui utilisé par les commerçants et rares sont les Batranobans qui réussissent à écrire autre chose que des factures ou des contrats (de vente ou d'achat).

Tortures Batranobans

Cette compétence spéciale particulière est considéré comme un art à part entière par la plupart des hauts dignitaires Batranobans. Les bourreaux experts sont choyés et sont vendus et achetés comme des joueurs de football professionnels (sur Terre). Ils passent de longues heures dans des édifices retirés (à cause des cris que ne manquent pas de pousser les suppliciés) à s'entraîner sur des esclaves et n'utilisent en public leurs capacités que lorsqu'il faut vraiment faire avouer quelque chose à quelqu'un. C'est toujours avec joie que tout Batranoban normalement constitué assistera à une séance de torture. Autant il est honorifique de bien savoir torturer, autant le fait de résister à la torture est considéré comme un acte d'une bêtise extrême et d'une goujaterie sans borne (pour les Batranobans uniquement, car la plupart des autres races considèrent cela comme du courage).

Réaction vis à vis des porteurs d'armes

Les Batranobans respectent les porteurs d'armes simplement à cause de leur puissance mais redoutent tout de même leur passion quasi-totale pour la violence et la guerre (deux choses qui ne font pas bon ménage avec le commerce). Dès qu'un responsable de maison devient porteur d'arme, il est craint mais peut-être parfois mis au banc de la société par les dignitaires des autres maisons. Malgré cela, le conseil actuel comprend 4 porteurs d'armes (sur 13 membres au total).

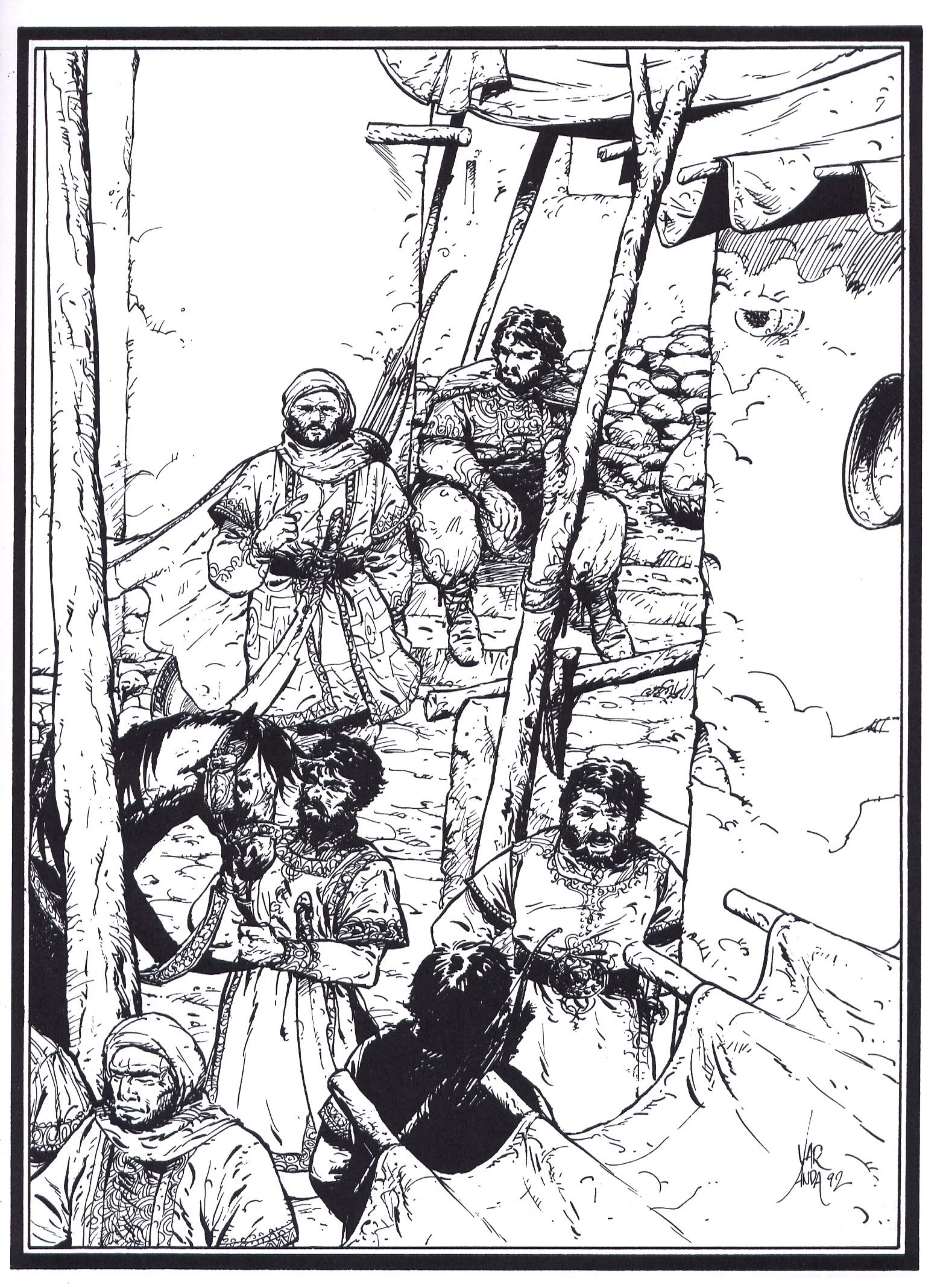
Les guildes

La principale guilde du royaume Batranoban est celle des épiciers. C'est elle qui contrôle les agissements de la plupart des autres pour une seule et bonne raison: C'est la plus riche. Et tout le monde sait que l'argent est roi dans les désert de l'ouest.

Guilde des mercenaires: Les mercenaires sont assez souvent utilisés par les maisons qui ont un besoin rapide de main d'oeuvre. Ces mercenaires sont à 80% Batranobans (les autres races ont du mal à vivre très longtemps dans ces contrées où le climat et les moeurs sont bien différents du reste du continent).

Guilde des navigateurs: Elle possède quatre ports sur tout le territoire Batranoban (ce qui représente tout de même un nombre important vu la rareté de cette guilde en temps normal). Les bateaux servent à transporter des marchandises, des passagers non-porteurs et, paradoxalement, très peux d'épices. Dans le même ordre d'idée, les bateaux qui remontent le fleuve Wilkes vers Komsomoloskaya et Pôle ne transportent presque jamais d'épice, les membres de la guilde des épiciers préférant de loin les convois de polacs et de chameaux.

Guilde des marchands: La guilde des marchands est complètement phagocytée par celle des épiciers et n'a aucun rôle important. Ses bureaux sont rares et sont souvent situés dans le même bâtiment que ceux de la guilde des épiciers.



Guerriers Batranobans

Guilde des coursiers: Très présente, c'est elle qui transmet les messages entre les maisons concurrentes. Il n'est pas rare que des coursiers tombent dans des embuscades et soient tués si les messages qu'ils transportent sont assez importants pour se permettre de se fâcher avec cette guilde (ou si les assassins sont assez discrets pour ne pas laisser de traces).

Guilde des écrivains: Présente dans toute les grandes villes, cette guilde est cependant moins utilisée que dans les autres régions car il existe beaucoup moins de personne illettrées que dans les autres royaumes.

Guilde des cartographes: Faire un plan du désert Batranoban est une tache très difficile auquelle les cartographes tentent vainement de s'atteler. Tant que des plans précis de seront pas établis, la guilde sera toujours très présente.

Guilde des mercenaires de Pôle: Inconnue dans le territoire Batranoban. Certains sergents-recruteurs de cette guilde font parfois des incursions en territoire Batranoban mais ne possèdent pas de lieux de réunion fixes.

Guilde des épiciers: La guilde des épiciers est la plus importante de toutes les guildes du territoire Batranoban. Son siège est situé à Durville, endroit où le commerce d'épices est le plus important.

Guilde des voyageurs: La guilde est assez commune et possède des bureaux (lire: tavernes) dans la plupart des villes et des oasis du territoire. Ce sont des lieux de fête où le soleil ne se lève jamais et où les serveuses sont toujours aussi avenantes quel que soit le moment de la journée où vous y pénétrez.

Guilde des courtisans: Les bâtiments de cette guilde sont plus petits et les services offerts sont bien plus chers que dans les autres régions mais le service est irréprochable. La guilde s'occupe aussi de l'utilisation des épices dans un but informatif et/ou de loisir mais à un prix exorbitants (jusqu'à 10 fois le prix de la dose de base).

Les autres races

Les Batranobans sont très fiers de leur culture ancestrale et sont souvent assez durs envers les races plus "jeunes". Ils les méprisent la plupart du temps et font preuve d'un racisme et d'une xénophobie à toute épreuve. Les quelques textes ci-dessous sont issus des réflexions d'un intellectuel Batranoban passionné d'histoire et sont donc un tout petit peu moins excessifs que les propos proférés habituellement par les individus de cette race.

Les Alwegs: Les liens qui nous lient à la terre de notre royaume sont bien trop forts pour que nous puissions reconnaître les Alwegs comme une race à part entière. Ce sont des renégats, des bâtards. Il ne méritent même pas le nom d'être humain.

Les Derigions: Cette race a connu ses heures de gloire mais il est évident qu'elle est complètement dépassée par les événements. Il serait souhaitable pour tous que les richesses archéologiques contenues dans les musées de Pôle soient rapidement déplacées dans un endroit où ils ne risqueraient pas d'être détruits ou pillés par des pillards (Durville serait un bon compromis).

Les Gadhars: Ce peuple est courageux mais son idéologie et son mode de vie sont trop basées sur les légendes primitives pour pouvoir un jour permettre à cette race de s'élever au rang de puissance continentale.

Les Hysnatons: Cette race impure n'a pas le droit de citer dans les régions gouvernée par le conseil. Il est évident que le terme race doit être utilisé avec discrétion puisque les attributs de telle ou telle créature non-humaine peuvent apparaître dans n'importe quel enfant et ce même si ses parents sont des Batranobans purs-souches.

Les Piorads: Ce sont des barbares idiots et violents qui ne sont même pas natifs de ce continent. Ils ne méritent pas de vivre ni de se développer comme ils le font. Leurs victoires ne sont dues qu'à leur force brute. Cela ne peut en aucun cas leur suffire s'ils tentent un jour de s'attaquer à nous.

Les Sekekers: Ce peuple n'existe pas en tant que tel. Ce sont des femmes déviantes qui volent les enfants des autres peuples pour créer une parodie de société. Elles doivent être éliminées.

Les Thunks: Cette race est primitive mais néanmoins courageuse. Réussir à stopper les Piorads durant toutes ces années est une véritable performance. Il faut aussi souligner que c'est une des races les plus anciennes de Tanæphis.

Les Vorozions: Nous n'avons pas beaucoup de relations (commerciales ou non) avec cet empire qui semble être puissant et qui mène depuis quelques années une politique tout à fait acceptable (comme le démontre les victoires qui se succèdent) mais réussiront-ils à tenir la distance ? Ils ne sont pas encore à notre niveau.

Le prestige

Le prestige pour les Batranobans est considéré comme une caractéristique uniquement masculine. Les femmes n'en perdent ni n'en gagnent à aucun moment de leur vie. De façon optionnelle, on peut considérer qu'une femme mariée possède de façon intrinsèque 10% du prestige de son mari mais c'est plus une convention entre femmes qu'une régle établie. Tout ce qui peut représenter de l'argent procure du prestige aux Batranobans mâles et cela inclut:

Possession	Prestige
Argent liquide	+1 par 5000 Thams*
Esclaves	+1 par 50 esclaves*
Plantation d'épice	+2 par hectare*
Unité militaire	+1 par unité*
Edifice	+2 par maison ou villa*
Château	+5 par fortin*
Etre le chef d'une maison	+3 par an
Etre au conseil des 13	+10 par an
Etre gardien de la route	+2 par an
Etre cavalier volant	+5

*: Tous ces points sont perdus et/ou gagnés dès que le personnage fait l'acquisition ou perd la possession en question. Exemple: Abar Ahmed perd dans une embuscade 15000 Thams et deux unités de sa garde personnelle. Il perd immédiatement 5 points de Prestige.

Le commerce

Le commerce est la principale activité des Batranobans. L'épice est aussi facilement exportable que n'importe quel autre produit mais, de plus, ne prend pas beaucoup de place. Tout Batranoban (même pauvre) a, un jour ou l'autre, vendu de l'épice et 75% des habitants du désert font du commerce avec régularité.

Le mécanisme du commerce des épices est simple: seuls ont le droit de vendre ou de transporter des épices les possesseurs de patentes délivrées par le Conseil. Les patentes sont nominatives et attribuées pour chaque type d'épice, pour une quantité limite donnée et possèdent une date limite de validité (de un mois à deux ans à partir de la date d'émission). Dans le cas des patentes de transport, la destination est également indiquée. Chaque patente porte le sceau du membre du Conseil ou de l'administratif qui l'a autorisée. Seuls des Batranobans peuvent obtenir ces patentes, mais un 'étranger' peut en posséder (au nom de son patron) s'il travaille pour un épicier. Les patentes ne concernent ni la possession ni la culture d'épice, mais que peut-on faire de ses épices si on n'a pas le droit de les transporter ou de les vendre ?

Si des étrangers souhaitent ramener chez eux des épices achetés en territoire Batranoban, deux cas se peuvent se présenter. Soit la valeur de la totalité de leurs épices est inférieure à 1000 Thams et dans ce cas ils n'ont besoin d'aucune autorisation, soit elle est supérieure et ils doivent demander une autorisation de transport à la Maison des Echanges. Ces autorisations ne sont délivrées qu'en accord avec les directives du Conseil. Ce dernier peut, par exemple, interdire la vente en ville d'un certain type d'épice, réservant ainsi l'exclusivité aux comptoirs de la guilde (si ceux-ci sont approvisionnés) et faisant flamber les prix. Tout vendeur d'épice a pour obligation de se tenir au courant des derniers décrets passés et de demander des autorisations de transport à ses acheteurs pour des sommes de plus de 1000 Thams.

Une grande partie de la bureaucratie Batranoban a trait au commerce des épices. Veuillez consulter le scénario "Un cadeau empoisonné" pour connaître les finesses des procédures à remplir pour pouvoir commercer tranquillement (et croyez moi, ils n'ont rien à envier aux gratte-papiers Vorozions).

Pratiquement toute la production d'épice destinée à l'exportation vers d'autres régions passer par Durville. 60% de ces épices sont vendus aux Derigions, 30% sont vendus aux Vorozions et 10% sont échangés au Gadhars contres des esclaves et des produits de la forêt.

Les armées

Les armées privées Batranobans sont souvent de très petite taille et ont principalement un but préventif. Les combats généralisés entre maisons étant tout de même assez rares, ils sont plus entraînés dans un style de combat dit de "guérilla". En cas de combat frontal, ils préfèrent de loin utiliser des esclaves que risquer leurs unités de cavaliers qui forment le fer de lance de l'armée.

La liste qui suit comprend tous les types d'unités présents dans une armée "type" et est suivie par un petit récapitulatif qui vous donnera une idée de la composition exacte d'un tel groupe de combat.

Esclaves: Ces unités de grande taille sont uniquement composés d'esclaves volontaires à qui on promet l'affranchissement s'ils sortent vivant de 5 ans de guerre. Autant dire qu'à peine 5% de ces hommes atteignent ce cap fatidique.

EF	PU	MO	IN
50	25	Milice	-3
Armement	Epieu		
Armure	-		
Monture	-		
Note	Jet de moral après 25% de pertes Drogue de combat: PU40 (10% de pertes)		

Guerriers: Adeptes du combat d'embuscade, les guerriers Batranobans ont horreur des batailles rangées. Leur initiative reflète donc le peu d'enthousiasme dont ils font preuve dans ces moments précis malgré leur entraînement et leur moral.

EF	PU	MO	IN
30	80	Normal	-1
Armement	Cimeterre, main gauche		
Armure	Cuir		
Monture	-		
Note	-		

Cavaliers: Composés de tous les jeunes guerriers qui veulent prouver à leurs ainés qu'ils sont assez valeureux pour faire partie de la cavalerie lourde, ils possèdent une initiative hors du commun.

EF	PU	MO	IN
15	60	Normal	+3
Armement	Cimeterre, bouclier		
Armure	Cuir clouté		
Monture	Cheval		
Note	Drogue de combat: PU90 (10% de pertes)		

Scouts: Ces petites unités sont spécialisées dans le harcèlement des troupes et le combat de type "hit and run". Leur initiative est plutôt utilisée pour éviter le contact avec les unités trop puissantes.

EF	PU	MO	IN
5	15	Vétéran	+5
Armement	Cimeterre, arc		
Armure	Cuir clouté		
Monture	Cheval		
Note	Bonus de soutien: +3		

Gardiens de la route: Unité d'élite qui à la particularité d'utiliser des arbalètes à cheval (autant dire qu'il faut être sacrément entraîné pour recharger une telle arme tout en restant sur sa monture).

EF	PU	MO	IN
20	80	Elite	+3
Armement	Cimeterre, arbalète		
Armure	Cuir clouté		
Monture	Cheval		
Note	Bonus de soutien: +6		

Cavaliers lourds: Ces troupes représentent l'élite des unités Batranobans (les seules d'ailleurs qui peuvent rivaliser avec les troupes des autres races).

EF	PU	MO	IN
40	200	Elite	+0
Armement	Cimeterre, bouclier		
Armure	Cotte de maille		
Monture	Cheval		
Note	Bonus de charge: IN+2, PU+40.		

Cavaliers volants: Ne croyez pas que ces troupes d'élite utilisent des montures volantes mais ce sont les injections de drogues de combat diverses qui leur permettent d'atteindre aussi rapidement des hauteurs insoupçonnées.

EF	PU	MO	IN
20	80	Elite	+1
Armement	Cimeterre, bouclier		
Armure	Cuir		
Monture	Cheval		
Note	Drogue de combat (4 f/jour) (PU160)		

Patrouille de gardiens de la route

Effectif total: 40.
Puissance totale (base): 160.
Initiative de l'armée (sans le général): +4.

Unité	EF	PU	MO	IN	Note(s)
Gardiens	20	80	Elite	+3	S(+6)
Gardiens	20	80	Elite	+3	S(+6)

Armée dirigée par le conseil des 13

Effectif total: 105.
Puissance totale (base): 415.
Initiative de l'armée (sans le général): +1.

Unité	EF	PU	MO	IN	Note(s)
Scouts	5	15	Vétéran	+5	S(+3)
Guerriers	30	80	Normal	-1	-
Cavaliers	15	60	Normal	+3	D(+30)
Cavaliers	15	60	Normal	+3	D(+30)
Cav. lourds	40	200	Elite	+0	C(+2/+40)

Brigands de la chaîne du sel

Effectif total: 125.
Puissance totale (base): 360.
Initiative de l'armée (sans le général): +0.

Unité	EF	PU	MO	IN	Note(s)
Scouts	5	15	Vétéran	+5	S(+3)
Scouts	5	15	Vétéran	+5	S(+3)
Scouts	5	15	Vétéran	+5	S(+3)
Scouts	5	15	Vétéran	+5	S(+3)
Guerriers	30	80	Normal	-1	-
Guerriers	30	80	Normal	-1	-
Guerriers	30	80	Normal	-1	-
Cavaliers	15	60	Normal	+3	D(+30)

Armée privée (maison pauvre)

Effectif total: 50.
Puissance totale (base): 155.
Initiative de l'armée (sans le général): +2.

Unité	EF	PU	MO	IN	Note(s)
Scouts	5	15	Vétéran	+5	S(+3)
Guerriers	30	80	Normal	-1	-
Cavaliers	15	60	Normal	+3	D(+30)

Armée privée (maison normale)

Effectif total: 235.
Puissance totale (base): 545.
Initiative de l'armée (sans le général): +1.

Unité	EF	PU	MO	IN	Note(s)
Esclaves	50	25	Milice	-3	D(+15)
Esclaves	50	25	Milice	-3	D(+15)
Scouts	5	15	Vétéran	+5	S(+3)
Guerriers	30	80	Normal	-1	-
Guerriers	30	80	Normal	-1	-
Cavaliers	15	60	Normal	+3	D(+30)
Cavaliers	15	60	Normal	+3	D(+30)
Cav. lourds	40	200	Elite	+0	C(+2/+40)

Armée privée (maison riche)

Effectif total: 475.
Puissance totale (base): 1110.
Initiative de l'armée (sans le général): +1.

Unité	EF	PU	MO	IN	Note(s)
Esclaves	50	25	Milice	-3	D(+15)
Esclaves	50	25	Milice	-3	D(+15)
Esclaves	50	25	Milice	-3	D(+15)
Esclaves	50	25	Milice	-3	D(+15)
Scouts	5	15	Vétéran	+5	S(+3)
Scouts	5	15	Vétéran	+5	S(+3)
Guerriers	30	80	Normal	-1	-
Guerriers	30	80	Normal	-1	-
Guerriers	30	80	Normal	-1	-
Guerriers	30	80	Normal	-1	-
Cavaliers	15	60	Normal	+3	D(+30)
Cavaliers	15	60	Normal	+3	D(+30)
Cavaliers	15	60	Normal	+3	D(+30)
Cav. lourds	40	200	Elite	+0	C(+2/+40)
Cav. lourds	40	200	Elite	+0	C(+2/+40)
Cav. volants	20	80	Elite	+1	D(+80)



Cavaliers Batranobans

Création d'un personnage Batranoban

Caractéristiques

Force (FO)	10
Endurance (EN)	10
Agilité (AG)	12
Rapidité (RA)	12
Perception (PE)	10
Volonté (VO)	10
Rappel	+6 au total

Compétences

Attaque brutale	5%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	15%
Esquive	15%
Feinte	15%
Parade	10%
Tir	10%
Rappel	+40% au total

Acrobatie	5%
Artisanat	10%
Astronomie	20%
Commandement	10%
Connaissance	10%
Course	5%
Discrétion	10%
Equitation	10%
Lire et écrire	5%
Marchandage	20%
Médecine	15%
Repérage	10%
Séduction	10%
Stratégie	10%
Tactique	10%
Rappel	+80% au total

Désirs

Prestige	7
Richesse	7
Sexe	7
Violence	4
Réputation	4
Rappel	+/-2 pour chaque

Porteur

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	10	13	17	10	10

Attaque brutale	5%
Attaque normale	15%
Attaque rapide	**70%**
Esquive	30%
Feinte	15%
Parade	25%
Tir	10%
Acrobatie	10%
Artisanat	10%
Astronomie	30%
Commandement	10%
Connaissance	10%
Course	5%
Discrétion	**50%**
Equitation	15%
Lire et écrire	5%
Marchandage	35%
Médecine	15%
Repérage	30%
Séduction	10%
Stratégie	10%
Tactique	10%
Points de vie	20
Prestige	7

Guerrier

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	10	12	12	10	10

Attaque brutale	5%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	15%
Esquive	15%
Feinte	15%
Parade	10%
Tir	10%
Acrobatie	5%
Artisanat	10%
Astronomie	20%
Commandement	10%
Connaissance	10%
Course	5%
Discrétion	10%
Equitation	10%
Lire et écrire	5%
Marchandage	20%
Médecine	15%
Repérage	10%
Séduction	10%
Stratégie	10%
Tactique	10%
Points de vie	20
Prestige	0
Cimeterre	
Option	AR
Toucher	15%
Initiative	14
Dommages	E
Cuir clouté	
Protection	5

Vétéran

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	10	13	13	10	10

Attaque brutale	5%
Attaque normale	15%
Attaque rapide	30%
Esquive	20%
Feinte	15%
Parade	15%
Tir	10%
Acrobatie	10%
Artisanat	10%
Astronomie	20%
Commandement	10%
Connaissance	10%
Course	5%
Discrétion	30%
Equitation	15%
Lire et écrire	5%
Marchandage	25%
Médecine	15%
Repérage	10%
Séduction	10%
Stratégie	10%
Tactique	10%
Points de vie	20
Prestige	0
Cimeterre	
Option	AR
Toucher	30%
Initiative	15
Dommages	E
Cotte de mailles	
Protection	8

Elite

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	10	13	14	10	10

Attaque brutale	5%
Attaque normale	15%
Attaque rapide	40%
Esquive	20%
Feinte	15%
Parade	15%
Tir	10%
Acrobatie	10%
Artisanat	10%
Astronomie	30%
Commandement	10%
Connaissance	10%
Course	5%
Discrétion	40%
Equitation	15%
Lire et écrire	5%
Marchandage	25%
Médecine	15%
Repérage	10%
Séduction	10%
Stratégie	10%
Tactique	10%
Points de vie	20
Prestige	5
Cimeterre	
Option	AR
Toucher	40%
Initiative	16
Dommages	E
Cotte de mailles	
Protection	8

Leader

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	10	13	15	10	10

Attaque brutale	5%
Attaque normale	15%
Attaque rapide	**55%**
Esquive	25%
Feinte	15%
Parade	20%
Tir	10%
Acrobatie	10%
Artisanat	10%
Astronomie	30%
Commandement	10%
Connaissance	10%
Course	5%
Discrétion	40%
Equitation	15%
Lire et écrire	5%
Marchandage	35%
Médecine	15%
Repérage	20%
Séduction	10%
Stratégie	10%
Tactique	10%
Points de vie	20
Prestige	12
Cimeterre	
Option	AR
Toucher	55%
Initiative	17
Dommages	E
Cotte de mailles	
Protection	8

Gardiens de la route

Description: Les gardiens de la route forment une sorte de police qui veille à ce que les convois d'épice et les civils ne soient pas attaqués sur les pistes du territoire Batranoban. Ils sont autant un rôle préventif qu'actif.

Origine: Les gardiens d ela route ont été formés pour lutter contre les pillards qui prennent pour cible les convois d'épice. Ils sont très efficaces dans ce rôle, sauf dans les régions de la chaîne du sel où il reste encore beaucoup de progrès à faire pour ce qui est de la sécurité des civils.

Race: La plupart des gardiens de la route sont Batranobans. Les quelques Alwegs et Hysnatons qui en font partie doivent pouvoir prouver qu'ils vivent dans le territoire Batranoban depuis au moins deux ans et que, durant ce laps de temps, ils n'ont commis aucun crime grave.

Organisation militaire: Les gardiens de la route sont organisés en petites unités de 20 individus mais patrouillent la plupart du temps en groupes de deux unités. L'une d'elle a pour rôle la vérification des convois et des voyageurs et l'autre sert d'unité de soutien à distance (avec les arbalètes) en cas de coup dur. Les leaders sont sous les ordres directs du conseil et pas des chefs d'armées (régulières ou non).

Equipement: Les gardiens de la route sont équipés de cimeterre et d'arbalètes. Ils sont vêtus d'armures de cuir décorées aux armes du conseil des Maîtres-Epiciers. Ils transportent en outre, sur leur cheval, un équipement complet de voyage ainsi qu'un carquois de 60 carreaux. Les leaders de chaque unité possèdent chacun un ouistiti à plumeau apprivoisé qui leur permet de détecter les épices que des contrevenants pourraient vouloir leur cacher.

Caractéristiques et compétences requises: Pour qu'un personnage-joueur puisse être gardien de la route il devra posséder un minimum de 14 en Perception, de 14 en Agilité, de 50% en tir, de 50% en Equitation et de 50% en Repérage.

Prestige: Tout personnage (joueur ou pas) qui fait partie d'une unité de gardiens de la route gagne 1 point de prestige par an.

Bonus: Tous les gardiens de la route sont des utilisateurs émérites d'arbalètes spécialement achetées par le conseil des 13 à l'empire Vorozion. Ils arrivent à recharger et à tirer à cheval (même en mouvement) possèdent donc les capacités suivantes:

- Pas de malus du au mouvement du tireur lorsqu'il que ce dernier est à cheval.
- Tir une fois tous les trois tours (normal) à cheval et tous les deux tours à pied.
- Le bonus de portée courte est de +30% (au lieu de +25%).
- Le malus de portée longue est de -15% (au lieu de -25%).

Caractéristiques

Gardien de la route

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	10	13	12	13	10

Attaque brutale	5%
Attaque normale	15%
Attaque rapide	20%
Esquive	20%
Feinte	15%
Parade	15%
Tir	40%
Acrobatie	10%
Artisanat	10%
Astronomie	30%
Commandement	10%
Connaissance	10%
Course	5%
Discrétion	20%
Equitation	35%
Lire et écrire	5%
Marchandage	15%
Médecine	15%
Repérage	40%
Séduction	10%
Stratégie	10%
Tactique	10%
Points de vie	20
Prestige	6
Arbalète	
Option	Tir
Toucher	40%
Dommages	H
Cimeterre	
Option	AR
Toucher	20%
Initiative	14
Dommages	E
Cuir clouté	
Protection	5

La procédure de contrôle officielle

Bien que les unités de gardiens de la route soient contrôlées par le conseil des treize (ou conseil des maîtres-épiciers), ils sont tout de même assez souvent amenés à agir loin de toute autorité et sont ainsi le dernier rempart entre le chaos où se complaisent les trafiquants et les brigands en tout genre et le gouvernement Batranoban dans son ensemble. Le contrôle de voyageurs ou d'une caravane se déroule en quatre parties:

- Le premier groupe de gardiens se met en position de tir, à quelques dizaines de mètres du convoi pendant que l'autre se rapproche des voyageurs en montrant bien qu'ils n'ont pas d'armes sorties (pour ce faire, ils tiennent les rênes de leurs chevaux assez haut devant eux et à deux mains).

- Le leader demande à tous les voyageurs de déposer leurs armes ou de les suspendre à leur ceinture et de descendre de leurs montures. Les armes à distance (arcs, arbalètes) ne devront pas être chargées.

- Le leader demande ensuite aux voyageurs d'annoncer la nature et la quantité d'épice qu'ils transportent, de les déposer à même le sable devant eux (si les quantités sont trop importantes, la cargaison est laissée dans les chariots) et de lui présenter leurs patentes.

- Pour terminer, chaque leader détache son petit ouistiti et le laisse courir au milieu des chameaux et des cavaliers. Il renifle partout et détecte (avec un pourcentage proche de cent pour cent) tous les épices qui n'ont pas été déposés sur le sol.

Dans tous les cas, les voyageurs devront agir avec calme et sans geste brusque. Les gardiens de la route sont des professionnels qui ne souhaitent rien laisser au hasard. Les bavures sont tout de même assez rares.

Cavaliers volants

Description: Les unités de cavaliers volants forment le fer de lance des armées privées (et riches) Batranobans. Ce sont des unités "jetables" entièrement constituées de soldats accoutumés aux épices de combat et qui passent le plus clair de leur temps (de paix) à préparer de nouveaux mélanges détonnants et spectaculaires.

Origine: Les cavaliers volants ont été créés pour éviter de mêler les "junkies" gavés d'épices aux autres soldats moins accros. Ces unités coûtent cher à entretenir vu le prix des épices qu'elles absorbent à chaque combat.

Race: Les unités de cavaliers volants sont obligatoirement composées de Batranobans vu qu'ils doivent tous posséder une compétence de Connaissance Batranoban à un haut niveau. A la limite, un porteur d'arme dont l'alter-ego de métal posséderait cette compétence pourrait faire partie des cavaliers volants.

Organisation militaire: Les cavaliers volants sont organisés en unités de 20 cavaliers. Ils suivent les ordres des leaders plus gradés et font partie intégrante des armées où ils servent. Leurs drogues de combat affectent légèrement leurs capacités intellectuelles en combat mais pas au point de géner les leaders dans leurs décisions stratégiques et tactiques.

Equipement: Les cavaliers volants sont armés de cimeterres de boucliers. Ils sont vêtus d'armures de cuir et montent des chevaux. Ils possèdent en outre un réserve d'épices de combat qu'ils utilisent presque en permanence pour majorer leur potentiel offensif (qui n'est, à la base, pas énorme).

Caractéristiques et compétences requises: Pour qu'un personnage-joueur puisse être cavalier volant, il doit possèder un minimum de 16 en Endurance et de 80% en Connaissance Batranoban.

Prestige: Tout personnage (joueur ou pas) ayant fait partie d'un unité de cavaliers volants voit son prestige augmenter de 5 points.

Bonus: Les cavaliers volants sont de grands utilisateurs d'épices. Ils ont dévellopé une grande résistance à leurs effets secondaires. Chaque fois qu'un personnage de ce type doit être affecté par un effet secondaire néfaste d'un épice, il doit réussir un jet d'Endurance fois 5 pour ne pas être affecté. Cette résistance n'est valable que pour les effets secondaires et pas les effets principaux néfastes (poison, maladie, etc...).

Caractéristiques

Cavalier volant

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	14	12	12	10	10

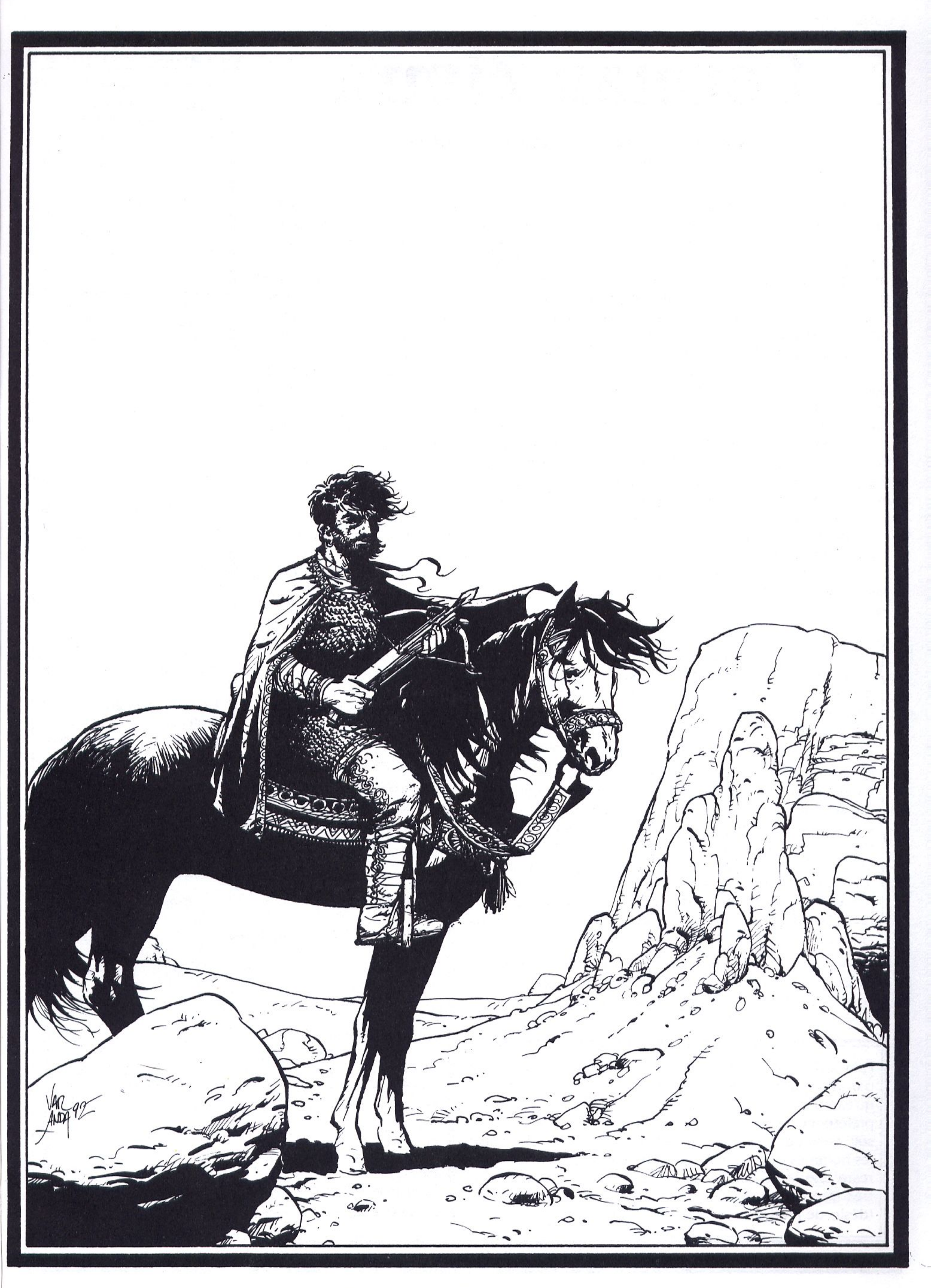
Attaque brutale	5%
Attaque normale	40%
Attaque rapide	15%
Esquive	15%
Feinte	15%
Parade	10%
Tir	10%
Acrobatie	5%
Artisanat	10%
Astronomie	20%
Commandement	10%
Connaissance	**60%**
Course	10%
Discrétion	10%
Equitation	20%
Lire et écrire	5%
Marchandage	20%
Médecine	15%
Repérage	10%
Séduction	10%
Stratégie	10%
Tactique	10%
Points de vie	28
Prestige	10
Cimeterre	
Option	AN
Toucher	%
Initiative	14
Dommages	F
Bouclier	
Option	PR
Toucher	30%
Dommages	D
Cuir	
Protection	3

Les drogues de combat Batranoban

Bien que les règles qui suivent (page 51) vous permettent de créer des drogues de combat puissantes (comme le Fragment de Monoclonius ou le cristal de choc), il en est de plus rares et de plus difficiles à fabriquer qui sont devenues au fil des années des légendes à part entière. Les deux épices décrits ci-après ne peuvent pas être achetés normalement et doivent être fabriqués sur commande par un expert en Connaissance Batranoban (au moins 80%).

Poudre de vie et de mort: Cette poudre blanche présentée le plus souvent dans une petit fiole en verre doit être sniffée dans son intégralité pour prendre effet. La victime est alors littéralement transcandée et toutes ces capacités de combat sont doublées, voire même triplées. L'effet est immédiat et dure au moins une semaine. Durant ce laps de temps, la victime ne se nourrit pas et ne boit pas une seule goutte d'eau mais, par contre, boit le sang des adversaire qu'elle tue. Une fois la semaine écoulée, la victime tombe dans le coma et meurt après avoir déliré durant des jours entiers. Seuls les cavaliers volants les plus endurants peuvent espérer résister à cette mort atroce mais ils restent le plus souvent paralysés à vie après ne serait-ce qu'une seule prise de cet épice.

Souffle d'hélès: Cette herbe qui doit être fumée dans une pipe spécialement fabriquée pour l'occasion permet à celui qui l'absorbe de cracher du feu tel le dragon des légendes. On ne sait pas si cet épice est réellement magique ou si c'est simplement une réaction chimique qui permet à l'air expulsé des poumons de l'individu de s'enflammer une fois projeté à l'extérieur. En tout cas le résultat est saisissant et dangereux, aussi bien pour le cracheur que pour son adversaire. Cet épice est particulièrement utilisé contre des unités de cavaleries dont les montures craignent le feu par dessus tout (n'oubliez pas que les cavaliers volants sont eux aussi montés sur des chevaux).



Gardien de la route

Corman Zimra

Chef du Conseil des Maîtres épiciers

(989-? Ap. Neinnes)

Si le mot arriviste avait dû être inventé pour un homme, ça aurait été pour Corman Zimra. Fils extraordinairement précoce d'un modeste vendeur de l'Epicerie de Durville, il passa les premières années de sa vie à jouer avec des épices et des poisons dans l'arrière boutique de son père. A l'âge de quatre ans, il était déjà conscient de la profonde différence de classes qui existait entre son milieu et les Maisons et il sut que son avenir était bouché. C'est alors qu'il conçut son premier meurtre. Il empoisonna un riche commerçant Derigion car il avait besoin d'argent pour mettre à exécution un vaste plan qui nécessiterait bien d'autres victimes. Ayant engagé une petite troupe de brigands dans le quartier des Embrumés, il attaqua l'escorte d'un jeune noble qui se rendait à l'une des plus chères écoles pour jeunes Batranobans, à Tehen. Il tua lui-même et se substitua à l'enfant. Ses alliés d'un jour moururent le soir même d'un violent empoisonnement, après avoir assassiné son père. Corman Zimra savait déjà effacer toutes les traces compromettantes. Il étudia dix ans dans cette école et, lorsque le noble vint rechercher son fils, Corman Zimra n'eut aucun mal à le tromper à son tour. Son nouveau père était l'une des plus grandes fortunes de Durville. Corman Zimra se montra un fils modèle et apprit toutes les ficelles de la profession d'Epicier de son père qui pour en arriver où il était avait dû souvent flirter avec l'illégalité. Au bout de cinq années, quand il pensa en savoir assez, il fit assassiner son 'père' et hérita de ses possessions. Sa fortune lui offrait presque de droit une place au Conseil, ce qu'il obtint. Il entra en possession de sa première Arme comme pour tout ce qu'il convoitait, en assassinant son porteur. Il s'en lassa vite et commença à collectionner les Armes. Les ennuis qu'elles lui causèrent en tentant sans cesse de s'évader de sa crypte l'amenèrent à concevoir la poussière de Chadiz. Il est aujourd'hui à la tête du Conseil de Durville.

J'ai connu Corman Zimra en 1002 alors qu'il n'était qu'un élève parmi d'autres dans l'école où nous étudions tous deux. C'était un jeune homme serviable et attentionné qui n'attachait que très peu d'importance à tout ce qui n'avait pas de rapport avec les études. Il ne sortait pas le soir et ne goûtait que très rarement aux plaisirs de la chair. Il semblait beaucoup plus fort et endurant que nous autres mais avait aussi la sale habitude de toujours critiquer les remarques de nos professeurs.

C'est aussi cette année là que le tueur aux mains d'acier frappa à plusieurs reprises dans les rues du quartier riche qui abritait notre école. Il tua à huit reprises, chaque fois aux alentours de minuit, juste avant le début du couvre-feu. Les victimes étaient toujours de sexe féminin et étaient, dit-on, très jolies. Le coupable fut arrêté alors qu'il allait commettre sont neuvième meurtre, complètement possédé par un épice hallucinogène très puissant. Il mourut bouilli vif après avoir avoué les huit autres crimes sous la torture.

Ce qui fut le plus horrible pour nous tous c'est que ce criminel n'était autre qu'un des élève de notre école, le compagnon de chambre de Corman Zimra...

Paindealer est, comme son nom l'indique, passionnée par la torture et plus particulièrement par la douleur qu'elle occasionne. Ce n'est donc pas surprenant qu'elle préfère (et de loin) les porteurs Batranobans. Bien qu'elle soit asexuée, elle torture avec beaucoup plus de plaisir les hommes que les femmes (allez savoir pourquoi!). Elle reste une arme comme tant d'autres et ne sera jamais très importante, peut être par manque de motivation (désirs de Pretige et de Réputation nuls).

Caractéristiques

Coman Zimra

FO	EN	AG	RA	PE	VO
13	14	13	16	12	21*

Attaque brutale	50%
Attaque normale	85%*
Attaque rapide	75%
Esquive	30%
Feinte	60%
Parade	40%
Tir	35%
Acrobatie	40%
Artisanat	70%*
Astronomie	45%
Commandement	80%
Connaissance	130%*
Course	25%
Discrétion	15%
Equitation	40%
Lire et écrire	85%*
Marchandage	100%
Médecine	100%*
Repérage	40%
Séduction	35%
Stratégie	80%*
Tactique	80%*
Points de vie	28
Prestige	100
Epée longue	
Option	AN
Toucher	85%
Initiative	16
Dommages	G
Cotte de mailles	
Protection	8(+5)

Paindealer — Prestige: 12

Type: Epée longue (AN+10%).
Coût: 150 (-50%).

Pouvoirs	Type	N°	Coût
Attaques normales multiples	Pr.	57	35
Point faible	Pr.	83	25
Volonté accrue (+4)	Pr.	95	40
Artisanat Batranoban (+30%)	Sec.	03	10
Aura de confusion	Ex.	16	20

Désirs	Arme	Personnage	Total
Prestige	+0	8	8
Richesse	+0	7	7
Sexe	+0	7	7
Violence	+1	5	6
Réputation	+0	3	3

Stol Nern

Membre du Conseil des Maîtres épiciers

(996-? Ap. Neinnes)

Archétype du noble Batranoban, Stol Nern est un modèle pour bon nombre de jeunes enfants du pays. Elevé dans la plus pure tradition, il a suivi une éducation que l'on peut presque qualifier d'humaniste, bien que son intérêt ait très vite été éveillé par les questions économiques et commerciales. Son port altier et un physique des plus agréables selon les canons Batranobans font de lui un grand séducteur et il sait abuser de cela, même lorsqu'il mène une transaction. Bretteur hors pairs, Stol Nern est un héros à Durville depuis le jour où il a crevé les deux yeux d'un homme qui l'avait attaqué par derrière... avant même que ce dernier ne puisse porter un coup. Cet événement valut à son arme le titre de "lame la plus rapide de Tanæphis".

Stol Nern tient Quicksilver de son père qui la lui remit le jour où il lui succéda au Conseil. L'Arme, avide de prestige et de réputation ne fit aucun problème pour changer de porteur. La seule faiblesse de Stol Nern, dans cet univers impitoyable qu'est le monde de la finance, est sans doute son sens de l'honneur. Il ne revient jamais sur une parole donnée et lorsqu'il accorde sa confiance, c'est pour la vie. Cette attitude naïve lui a bien entendu souvent joué des tours mais n'a fait qu'accroître sa réputation d'honnête homme (ce qui n'est pas toujours un compliment chez les Batranobans!). De nombreuses personnes ont tenté de profiter de lui, ce qui l'a rendu un tantinet paranoïaque. Il se montre donc désormais assez distant et s'est quasiment retiré dans ses appartement dans l'enceinte même du Conseil. Il y gère les échanges commerciaux avec les autres pays, problème complexe qui absorbe la plus grande partie de son temps. Cependant, il n'est pas rare qu'il sorte pour croiser le fer avec un des maîtres d'armes de Durville, histoire de ne pas perdre la main.

Stol Nern est un bon porteur. Il me mérite. En tant que lame la plus rapide de Tanæphis, je ne peux me permettre d'être portée par un mercenaire ou par un chien de guerre. Je dois vivre dans les plus grands palais et rencontrer les individus les plus prestigieux du continent.

Je dois aussi les tuer.

Ces derniers temps, Stol Nern vit de plus en plus souvent au palais et les occasions de s'amuser ne sont pas nombreuses. Je sors quelquefois avec lui dans les quartiers plus populaires et nous cherchons des adversaires à notre niveau mais il n'en existe pas. Je suis trop puissante, trop rapide. Je ne peux croiser le fer avec aucune autre arme.

Quelquefois, les grands maîtres-porteurs de la guilde des mercenaires me proposent des duels au premier sang. Ces combats pour l'honneur sont amusants mais sans but réel. Je m'ennuie de cette vie trop facile. Il doit bien exister quelque part un adversaire à ma mesure. Je le trouverai. Et je le tuerai.

Quicksilver est une arme particulièrement mégalomane et qui est très fière de son titre de "Lame la plus rapide de Tanæphis". Encore faut-il préciser, pour bien cerner le personnage, que c'est l'arme elle-même qui se l'est décerné, après un combat grandiose où elle avait crevé les deux yeux d'un homme qui venait d'attaquer Stol Nern dans le dos (des mauvaises langues disent que c'est Stol Nern qui a attaqué le premier, mais c'est certainement faux !).

Caractéristiques

Stol Nern

FO	EN	AG	RA	PE	VO
13	15	11	21*	15	14

Attaque brutale	20%
Attaque normale	55%
Attaque rapide	135%*
Esquive	45%
Feinte	50%*
Parade	45%*
Tir	20%
Acrobatie	35%
Artisanat	20%
Astronomie	60%
Commandement	60%
Connaissance	40%
Course	30%
Discrétion	30%
Equitation	60%
Lire et écrire	40%
Marchandage	110%
Médecine	20%
Repérage	55%
Séduction	50%
Stratégie	40%
Tactique	60%
Points de vie	30
Prestige	80
Fleuret	
Option	AR
Toucher	135%*
Initiative	33
Dommages	G
Demi-plaques	
Protection	12(+15)

Quicksilver — **Prestige:** 28

Type: Fleuret (AR+10%, IN+5, Pf).
Coût: 225 (-130%).

Pouvoirs	Type	N°	Coût
Attaque rapide critique	Pr.	43	20
Attaque rapides multiples	Pr.	59	35
Dommages supplémentaires (+1)	Pr.	19	10
Rapidité accrue (+4)	Pr.	91	40
Aura d'invulnérabilité	Ex.	15	30
Composition: Mercure	Ex.	35	30
Déplacement temporel	Ex.	44	25
Suspenseur	Ex.	71	10

Désirs	Arme	Personnage	Total
Prestige	+1	6	7
Richesse	-1	5	4
Sexe	+0	5	5
Violence	+1	5	6
Réputation	+3	5	8

Oxymar

Epicier
(947-? Ap. Neinnes

Géant recouvert d'écailles et nanti de griffes tranchantes, Oxymar n'est pas homme à inspirer la sympathie. Ses parents appartenaient à une des rares tribus de nomades qui parcourent encore le désert à la recherche de plantes sauvages ou de ruines oubliées. C'est dans l'une de ses ruines qui avaient vu de terrifiants combats entre Armes-Dieux qu'il fut conçu, ce qui explique son apparence monstrueuse. Rejeté même par ces parias que sont les nomades, Oxymar en a conçu un grand ressentiment. Il a toujours cherché à prouver sa valeur à cette société qui l'avait exclu et ce de la seule manière qui compte chez les Batranobans, en amassant du platine. Véritable Harpagon, Oxymar veille jalousement sur le moindre de ses Thams, même si sa richesse est loin d'atteindre celle du moindre propriétaire terrien. Il a connu une assez longue période de gloire quand il était dans les rangs de l'armée personnelle de Koshar, un riche épicier du Nord. Le jour où il s'aperçut que les brigands de la forêt de la chaîne du sel contre lesquels il luttait gagnaient beaucoup plus qu'un simple soldat, il changea de camp. C'est à cette époque qu'il attira l'attention de Corman Zimra, déjà membre du Conseil. Ce dernier loua anonymement pendant un temps les services des hommes d'Oxymar pour la conduite de bon nombre d'opérations illégales. Puis, une fois qu'il eût découvert la poussière de Chadiz, il décida de s'approprier définitivement Oxymar. Il s'arrangea alors pour que le monstre entre en possession d'une de ses armes empoisonnées. Cela remonte à dix ans et depuis, Oxymar est cloîtré dans la plantation de Sarment d'Oubli de Corman Zimra, veillant sur l'épice qui le maintient en vie. Certes, les Thams s'accumulent, mais il commence à sérieusement s'ennuyer.

Modifications: Ecailles (Protection: 8), Griffes (Initiative: +0, Dommages: F, attaque supplémentaire sans malus), Force majorée (+5), Endurance majorée (+8).

Rares sont les jardiniers qui supportent la seule présence, même encapuchonnée, de maître Oxymar à leurs cotés. Ils ressentent une sorte de peur panique lorsqu'ils entendent ses écailles claquer sur le sol carrelé des couloirs de sa villa. Ils sont terrorisés par sa voix d'outre-tombe et ses grands gestes qui découvrent par moment ses grandes griffes de reptiles. Ils redoutent ses colères subites et sans raison apparente qui se terminent le plus souvent dans un bain de sang.

Que devrais-je dire, moi qui le côtoie tous les jours et bien plus intimement qu'eux ? Je suis sa concubine préférée et, à vrai dire, la seule qui le supporte réellement.

Bien que monstrueux physiquement et doté d'une force prodigieuse qui peut transformer en un instant un geste affectif en attaque meurtrière, il est aussi d'une intelligence rare et est capable d'être aussi tendre avec moi qu'il est cruel avec les autres filles ou les jardiniers. Je crois, à vrai dire, qu'il m'aime.

Et je crois que moi aussi...

Gongtir est une arme très portée sur le combat. Elle aime se battre et possède les pouvoirs adpatés à ce genre de confrontations. Elle n'aime pas les Derigions, les estimant lâches et serviles, seulement interessés par l'art sous toute ses formes (chose qu'elle ne comprend absolument pas). Autant dire qu'à la plantation d'Oxymar elle s'ennuie un peu. Mais un jour viendra où elle pourra de nouveau combattre sur des champs de bataille qui s'étendront aussi loin que l'horizon.

Caractéristiques

Oxymar

FO	EN	AG	RA	PE	VO
22	23	12	18	11	10

Attaque brutale	50%*
Attaque normale	20%
Attaque rapide	85%
Esquive	15%
Feinte	40%
Parade	45%
Tir	60%
Acrobatie	10%
Artisanat	10%
Astronomie	20%
Commandement	40%
Connaissance	30%
Course	35%
Discrétion	50%
Equitation	10%
Lire et écrire	25%
Marchandage	20%
Médecine	15%
Nage	30%
Repérage	30%
Séduction	35%
Stratégie	25%
Tactique	25%
Points de vie	46
Prestige	30
Gongtir	
Option	AR
Toucher	85%
Initiative	21
Dommages	H
Ecailles	
Protection	8(+5)

Gongtir (M) **Prestige:** 19

Type: Masse d'arme (AB+5%, IN-2).
Coût: 120 (-20%).

Pouvoirs	**Type**	**N°**	**Coût**
Attaque rapide critique	Pr.	43	20
Combinaison offensive	Pr.	13	35
Augm. Temporaire de PE	Ex.	12	10
Projection d'acide	Ex.	82	30
Vision nocturne	Ex.	97	20
Racisme envers les Derigions	Lm.	45	-5
Sacrifice (rare)	Lm.	29	-5

Désirs	**Arme**	**Personnage**	**Total**
Prestige	+1	6	7
Richesse	+1	9	10
Sexe	-3	7	4
Violence	+2	5	7
Réputation	+1	5	6

Les Gadhars

Les armes-vives sont venues et ont volé notre magie, celle que les pères de nos pères avaient pris soin de conserver ici, dans chaque brin d'herbe, dans chaque oiseau, dans chaque insecte et dans chacun de nous.

Petit à petit, les dieux sont arrivés et se sont incarnés dans les armes, puisant à la source la magie qui nous permettait de vivre. Elles ont semé la mort sur dans nos jungles et sur tout le continent. Elles ont servi aux barbares du sable blanc à attaquer la cité-qui-brille.

Les cousins-à-la-peau-presque-de-la-bonne-couleur ont tenté de les acheter, c'est bien la seule chose qu'ils savent faire, mais ont eux aussi échoué.

Les hommes ont finalement réussit à vivre à leurs cotés, mais sans réellement les dominer. Les armes-vives sont venues dans nos jungles pour nous détruire. Elles causeront la mort du peuple Gadhar aussi sûrement que le lézard-qui-tonne ne craint pas la bête-qui-pique.

Les Gadhars sont primitifs mais puisent leurs connaissances et leur coutumes dans des rites ancestraux bien plus anciens que ceux de toutes les autres races de Tanæphis. Il existe de nombreuses tribus différentes qui ont chacune un mode de vie particulier et une mentalité propre. C'est donc un peuple très varié et parfaitement adapté aux régions où il vit.

Vous trouverez dans les pages suivantes tout ce dont vous avez besoin pour incarner un personnage Gadhar ou maîtriser un scénario qui met en scène un ou plusieurs personnages de cette race. C'est à dire:

- Un rapide historique vous résumera en quelques mots les origines et l'évolution de ce peuple exotique très proche de la nature.

- Un guide non-exhaustif qui contient aussi bien des points de règles que du background et qui tentera de vous faire comprendre la philosophie et la façon de vivre des Gadhars. Leur coutumes ancestrales sont aussi variées qu'originales.

- Deux types de troupe d'élite (les invisibles et les dresseurs) ajouteront du piment à vos personnages et à vos batailles rangées. Ils possèdent tous deux des compétences particulières et des motivations différentes.

- Enfin, la description d'un personnage célèbre, qui vous servira par la même occasion à animer le scénario qui clôture cette extension.

Historique

L'origine des tribus Gadhars remonte très loin, à des centaines de milliers d'années, quand le continent de Tanæphis qui dérive extrêmement lentement sur la surface de la planète était légèrement plus au sud. Les caractéristiques de cette époque se sont perpétuées au long des années de Raz.

1000 Av Neinnes
Les diverses tribus noires qui vivaient dans l'est du pays s'unissent pour émigrer vers le sud et vers la jungle qui est, sinon accueillante, du moins à l'abri des razzias incessantes des autres tribus. C'est là que le terme "Gadhar", signifiant "Humain" en opposition aux bêtes féroces qu'étaient, selon eux les barbares de l'est, fut inventé.

200 Ap Neinnes
Au sud, les Gadhars qui se croyaient protégés des agressions extérieures, font connaissance avec un ennemi inattendu: un monstre humanoïde créé par une des nombreuses poches maléfiques de la jungle. Le combat de Alou le porteur d'arme vive, qui réussit à vaincre le monstre au prix de grands périls alimentera les légendes pendant de nombreux siècles.

834 Ap Neinnes
Les premières colonnes Vorozions marchent dans le désert de Samenelles et comptent bien repousser les Gadhars qui y vivent jusqu'au plus profond de leurs jungles. Les combats sont sans pitié et se poursuivront pendant plus d'un siècle.

970 Ap Neinnes
L'empire Vorozion, conscient de sa faiblesse relative décide d'abandonner les garnisons du désert de Samenelles. Les Gadhars gagnent ainsi leur première guerre contre un adversaire plus nombreux et qui dispose d'une niveau technologique plus haut.

Cet historique peut sembler bien court mais il est de notoriété publique que l'histoire Gadhar racontée de pères et fils et mères en filles par les anciens a surtout trait au passé lointain de Tanæphis et pas aux quelques milliers d'années qui viennent de s'écouler.

Population et répartition géographique

5 millions vivant au sud de Tanæphis, dans une région composée principalement de jungles et de marécages. Il s'agit là d'un choix délibéré de leurs ancêtres, qui ont décidé il y deux mille ans de se réfugier dans ces terres où personne ne viendrait les chercher.

Morphologie

Les Gadhars sont noirs, et leur morphologie rappelle un peu celle des tribus Masaï. La vie est dure dans la jungle, et les Gadhars, hommes et femmes, sont souvent agiles et musclés. Aucune explication scientifique valable n'a pour l'instant été trouvée par les savants de Tanæphis pour expliquer la différence de couleur entre les Gadhars et les autres peuples. Deux mille ans passés dans une région ensoleillée sont totalement insuffisants pour créer une telle variation de peau, surtout que les parchemins Batranobans attestent que les membres des tribus qui allaient former le futur peuple Gadhar étaient déjà noirs bien avant qu'une migration vers le sud soit entreprise.

Compétences particulières

Les Gadhars possèdent deux compétences qu'ils sont les seuls à utiliser sur Tanæphis. Aucun personnage d'une autre race ne pourra les apprendre, tout du moins pas avant d'avoir passé un certain temps avec un Gadhar (au moins 6 mois).

Artisanat Gadhar: Peintures de guerre (Agilité)
Cette compétence permet de créer de véritables peintures sur son corps ou sur celui d'un patient. Le but de ces peinture est de donner du courage à celui qui les porte et de faire peur à ses adversaires. Un code des couleurs très précis permet de communiquer visuellement avec d'autres Gadhars uniquement en arborant certaines couleurs précises.
Réussite critique: L'effet est saisissant (même pour un Gadhar habitué à de telles peintures) et augmente les compétences secondaire de Commandement du personnage ainsi peint de 5% (10% pour commander des Gadhars) et ce pour une durée d'une journée (le temps que la peinture s'en aille).

La mémoire génétique

Bien que les veillées au coin du feu soient souvent propices à la propagation de légendes anciennes, les Gadhars possèdent une sorte de mémoire génétique qui leur permet de transmettre très facilement leurs souvenirs à leurs enfants. Les souvenirs ainsi hérités sont souvent flous et remontent quelquefois très loin dans le passé, et peut-être même bien avant que le continent de Tanæphis soit aussi chaud qu'il l'est maintenant, longtemps avant le début de l'Hiver eternel. Ces souvenirs ressurgissent en général dans des situations propices (stimulus, trance), mais jamais volontairement.

Les intouchables

Tous les Gadhars qui possèdent une compétence d'Artisanat Gadhar d'au moins 75% peuvent être considérés comme des intouchables. C'est une caste à part, présente dans toutes les tribus et qui possède le privilège de ne pas pouvoir être attaquée par qui que ce soit sous peine de mort. Les "maquilleurs" peuvent donc errer comme bon leur semble et peindre les guerriers de toutes les tribus sans risquer de se faire tuer par telle ou telle tribu hostile. Non seulement le meurtre d'un intouchable est interdit, mais il est de notoriété publique qu'une malédiction terrible s'abat à chaque fois sur le responsable d'un tel crime.

Echec critique: L'effet est ridicule et le personnage peint a de grandes chances de se retourner contre le personnage qui l'a ainsi défiguré. Heureusement la peinture n'est pas indélébile.

Connaissance Gadhar:
Survie en milieu hostile chaud (Volonté)
Cette compétence permet aux Gadhars (et aux autres personnages la possédant) de survivre dans un milieu de jungle. Elle permet d'éviter de s'asseoir sur une fourmilière, de déranger un serpent venimeux, de connaître les baies mangeables et celles qui sont empoisonnées. Il faut compter un jet de Connaissance Gadhar par jour passé dans un tel milieu (voir à ce sujet les règles page 6).
Réussite critique: Le personnage réussit à survivre sans problème et ne consomme aucune des réserves dont il pouvait être doté (vivres, eau, pouvoirs lui permettant d'éviter certaines situations dangereuses). Il n'aura à rejeter les dés qu'une semaine plus tard.
Echec critique: Le personnage est victime d'un accident grave. Il peut être cloué au lit (ou tout du moins sur ce qui lui sert de lit) par une maladie subite, être empoisonné par un serpent ou un insecte, faire une mauvaise chute, etc... (au choix du maître de jeu).

Equipement

Un personnage joueur Gadhar sera équipé de la façon suivante (il suffit de jeter quatre dés de pourcentage sur let tableau suivant, une fois pour chaque ligne).

	01-25	26-50	51-75	76-00
Armement secondaire	Bouclier	Javelot (1)	Javelots (1d6)	Javelots (5)
Armure	Aucun	Aucun	Cuir	Carapace de Glyptodon
Monture	Aucune	Aucune	Aucune	Aucune
Monnaie	Aucune	Aucune	Aucune	1d6 Thams

Les armes tribales des Gadhars sont le javelot, la sarbacane, le bouclier, l'épieu et le poignard. Les guerriers Gadhars portent des armures de cuir, des carapaces de glyptodon et de lézard des marais.

Mode de vie

L'installation dans la jungle partait d'un bon sentiment... mais les humains, surtout sur Tanæphis, ont la violence dans le sang. L'union sacrée des premiers jours ne dura que jusqu'au mois de la Désolation. Là, au sein de cette jungle protectrice, les scissions entre les tribus réapparurent, et les guerres intestines firent bientôt autant de morts que les fameuses bêtes féroces de l'est. Les modes de vie diffèrent énormément de tribu en tribu, ainsi d'ailleurs que le degré d'agressivité de leurs membres. A coté de petits groupes totalement pacifiques, vivant dans une ambiance presque "soixante-huitarde", le voyage téméraire trouvera des organisations guerrières où des rites sanglants sont couramment employés. Certaines tribus pratiquent aussi le cannibalisme (entre guerriers morts au combat), les sacrifices humains et plus généralement les massacres généralisés. La plupart des tribus ont des échanges commerciaux réguliers avec les autres peuples, qui leur achètent particulièrement de grosses quantités de baies de Sif, qu'on ne trouve que dans ces régions. La Sif sert à confectionner une boisson alcoolisée très commune, la Siffan.

Education des enfants

L'éducation des enfants est très variée selon les tribus. Dans la plupart des cas, tous les jeunes enfants sont élevés de la même façon jusqu'à l'âge de 6 ans, moment où ils se spécialisent dans les taches où ils sont les plus doués. La plupart deviennent chasseurs dans les tribus pacifiques et guerriers dans les autres. Les autres apprennent les arts de la peinture, de la guérison ou même de la magie. Chaque tribu possède un sorcier, plus ou moins doué d'ailleurs, et en permanence 1d6 apprentis qui lui succèderont à sa mort. Comme il ne peut y avoir qu'un seul sorcier par tribu, les apprentis doivent décider d'un commun accord ou après un combat sans pitié qui sera le successeur.

Le rôle des femmes

Les Gadhars sont en général monogames, ont un grand respect pour les anciens, sont assez libres sexuellement et considèrent la femme comme - presque - l'égale de l'homme. Le port à la ceinture des crânes des adversaires tués en combat est un symbole de virilité absolue dans les tribus guerrières et la plupart des jeunes filles (moins de 16 ans) y sont tout à fait sensibles. Les filles plus âgées et les femmes préfèrent les hommes plus prestigieux et qui n'ont pas besoin de se battre (et donc de risquer leur vie) pour démontrer leur puissance dans la tribu où ils vivent.

Organisation politique

L'organisation politique des Gadhars est très primitive et est principalement basée sur deux principes: La tribu et la famille (une tribu contenant elle même plusieurs familles). Les membres d'une même tribu sont très solidaires entre eux mais haïssent la plupart du temps leurs voisins. Cette haine est le plus souvent basée sur des croyances ou des coutumes antagonistes ou simplement sur des problèmes de territorialité. il arrive cependant que des tribus se rassemblent de façon provisoire pour lutter contre un ennemi commun ou contre un phénomène météorologique (tempête, inondation), naturel (maladies, bêtes féroces) ou géologique (tremblement de terre volcan). Ces regroupements sont appelés clans et durent le temps que le problème soit complètement réglé ou dès qu'une guerre se déclenche entre les tribus qui le composent. Les pactes de non-agressions sont aussi nombreux que les escarmouches en frontière de territoire.

Organisation militaire

Bien que la plupart des Gadhars soient, à la base, plutôt pacifiques, les moeurs violentes de certains d'entre eux peuvent transformer rapidement une petite tribu sympathique en tueurs psychopathes. Les sacrifices humains et le cannibalisme sont alors monnaie courante. Les jeunes guerriers sont, quelque soit la tribu dont ils font partie, toujours prêts à en découdre avec leurs équivalents des tribus voisines, simplement pour le fun, pour le sport ou pour montrer à l'élue de leur coeur que l'on est beaucoup plus séduisant avec quatre ou cinq crânes d'adversaires à la ceinture. Dire que toutes les femmes Gadhars

sont sensibles à cette preuve de courage (de bêtise?) serait une grossière erreur bien que ce pourcentage soit tout de même très haut parmi les plus jeunes (moins de 16 ans). Les guerres entre clans et adversaires extérieurs (non-Gadhars) sont souvent très meurtrières pour les Gadhars eux même sauf quand le combat se déroule sur leur propre terrain. Les Gadhars remportent souvent de nombreuses victoires mais au prix d'un très lourd tribut en hommes. Leur tactique de combat préférée est celle de la vague déferlante sur les ennemis, ce qui produit normalement l'effet escompté (la victoire!) sauf contre les Vorozions qui sont dotés d'unités d'arbalétriers et les Derigions dont les phalanges sont entraînées pour lutter contre ce genre d'adversaires et de tactique. Il n'existe pas de grades dans les armées Gadhars. On trouve des chefs et des guerriers (les jeunes qui n'ont pas encore combattus sont appelés initiés jusqu'à leur premier combat).

Langage et écriture

La langage utilisé par les Gadhars est beaucoup plus imagé que les patois utilisés par les diverses autres races de Tanæphis. Le petit glossaire ci-dessous vous permettra surement de pouvoir donner de la vie à vos personnages Gadhars en combinant le français avec ces mots originaux.

Nom	Signification
Alou	Ici
Armes-vives	Armes-dieux
Botunno	Taamish
Cité-qui-brille	Pôle
Cousin-à-la-peau-presque-de-la-bonne-couleur	Batranoban
Danser en rond	Etre perdu (dans la jungle)
Echanger le sexe et le sel	Acte sexuel
Femme-homme	Sekeker
Filié, filiée	Epoux, épouse
Gadhar	Etre humain
Hall'Feyaz	Un des soleil (nom féminin)
La dame de cendre	L'ainé de la tribu
La terre des hommes	Le pays Gadhar
Leïlouma	Œphis
Les cousins	Expression légèrement péjorative désignant les non-Gadhars
Les cousins germains	Les Alwegs
Les hommes	Les Gadhars (aussi bien les filles que les garçons)
Les pères	Les sorciers géants
Les trois frères	Les lunes
Proie à la peau blanche	Cartographe
Rond de métal mou	Tham
Sable blanc	Neige
Sif	Joie
Siffan	Bonheur partagé
Soeurs	Les étoiles
Sosumba	Nænerg
Trahir la forêt	Attaquer en traitre

Les Gadhars ne possèdent aucune forme d'écriture bien que leur code des couleurs puisse s'apparenter à une forme d'expression écrite (en cherchant bien).

Le code des couleurs

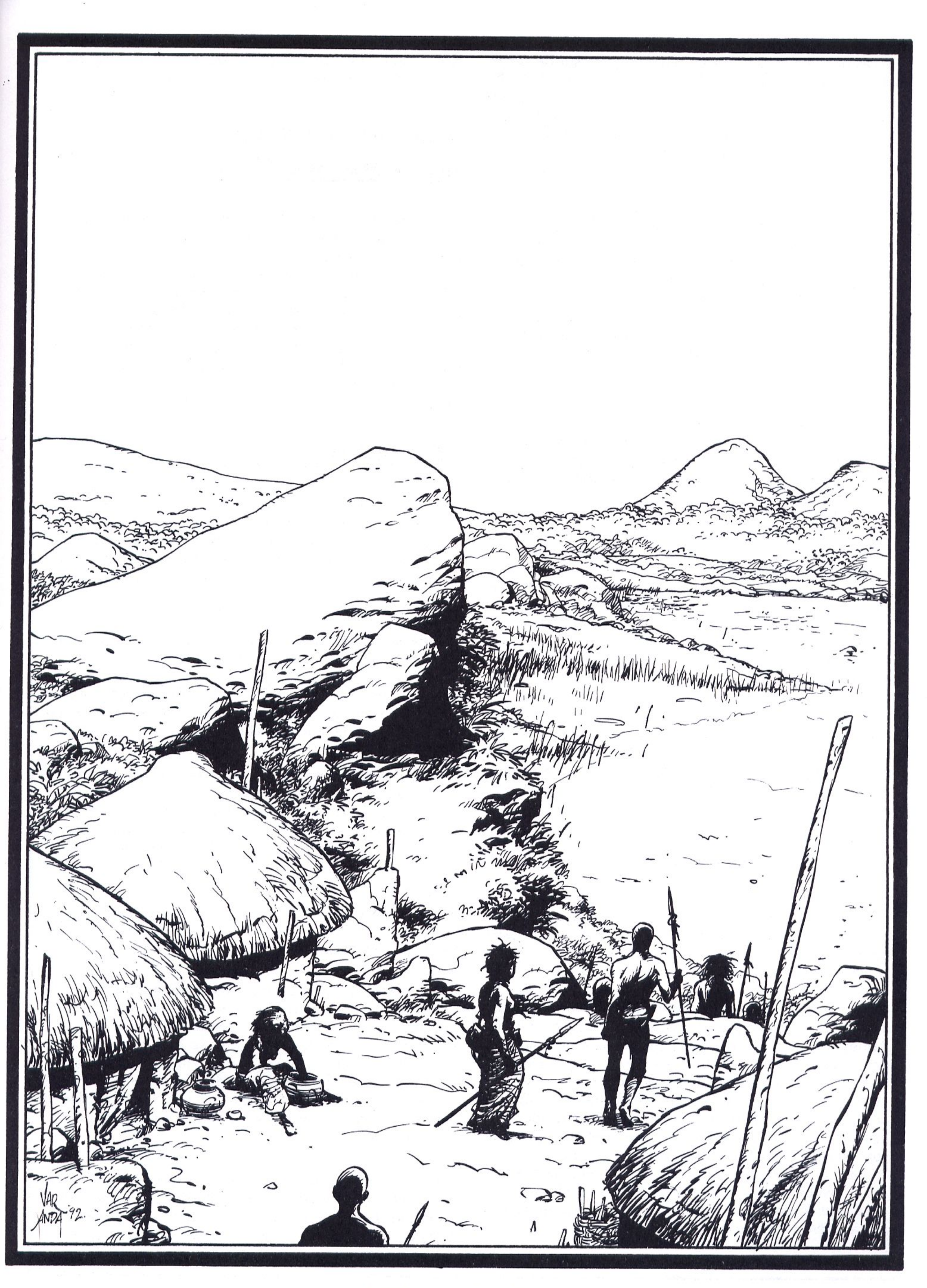
Les peintures de guerre Gadhars forment un code de couleur très complexe qui leur servent à s'exprimer de façon aussi clair qu'en paroles. La petite liste ci-dessous vous permettra de reconnaître au premier coup d'oeil les motivations des Gadhars que vous serez amenés à rencontrer.

Symbole	Couleur	Symbole	Couleur
Amour	Rose et blanc (pour une femme)	Jalousie	Gris
		Mémoire	Ocre
Amour	Rouge et blanc (pour un homme)	Sagesse	Blanc
		Vengeance	Rouge
Rêve	Bleu clair	Honte	Noir et marron
Chasse	Vert et ocre	Lâcheté	Blanc et marron
Courage	Jaune	Prisonnier	Blanc et noir
Folie	Mauve	Maladie	Noir
Guerre	Vert et noir	Maladie contagieuse	Noir et jaune
Haine	Bleu foncé		
Bonheur	Rouge et jaune	Naissance	Rose

La magie Gadhar

Comme le dit la légende, par le passé le continent de Tanæphis regorgeait d'énergie mystique ou "fluide". Certains Gadhars apprirent à capter ce fluide dans la nature et à le stocker en eux. Cela eut pour effet de les faire grandir et croître en robustesse. Les Gadhars de l'époque nommèrent ces hommes les "Pères". La "magie" consiste en la manipulation du fluide. Le fluide permet d'influer sur les règles de la nature en les pervertissant ou en les annulant purement et simplement. Bien sûr, dans l'esprit du magicien, cela ne se passe pas comme ça car, par exemple, il ne connaît pas le concept de gravité. Il pense que le fluide le pousse dans les airs lorsqu'il vole alors qu'il ne fait qu'annuler l'attraction terrestre. Il n'y a en général jamais assez de fluide à un endroit donné pour produire spontanément de tels effets, sinon la nature s'effondrerait. Il faut donc provoquer cette concentration et pour cela il existe deux moyens: Accumuler le fluide en soi, ce qui était la méthode des "Pères", ou rediriger tout le fluide environnant vers un même point. Depuis la disparition des Pères, c'est bien sûr la seconde méthode qui est employée par les quelques sorciers à avoir perpétué ce savoir. Mais, avec l'arrivée des armes qui l'absorbent naturellement, la concentration de fluide a nettement diminué. Les exploits magiques de naguère sont aujourd'hui impensables.

On peut estimer qu'il faut de une à deux heures à un sorcier expérimenté pour réunir assez de fluide pour obtenir un petit effet magique. Et encore faut-il qu'il se trouve dans un endroit (une zone d'environ un kilomètre carré) qui n'a pas été trop drainé de son fluide. Si le fluide rassemblé par le sorcier n'est pas utilisé, il se disperse à nouveau au bout d'une heure. Une fois "consommé", le fluide disparaît. Un endroit dépourvu de fluide l'attire à nouveau, mais il se passe de plusieurs jours à plusieurs semaines avant qu'il ne soit rechargé. Certains sites ayant connu par le passé une intense activité magique régénèrent leur fluide plus rapidement (c'est notamment



Village Gadhar

le cas du chemin-qui-ne-tourne-pas et bien sûr de la cité des Pères). Les effets les plus couramment maîtrisés par les sorciers d'aujourd'hui reposent sur la manipulation des probabilités (malédictions, chutes de pluie), les règles de base de la biologie (guérisons, flétrissement, fertilisation des sols) et du psychisme (envoûtements, cauchemars).

Note: Si les Armes absorbent aussi le fluide, elles ne s'en servent pas du tout de la même façon. Il s'agit plutôt pour elles d'un catalyseur pour les pouvoirs qui leur sont propres. Du fait de cette propriété, il est impossible de jeter un sort sur un porteur, comme il est impossible de collecter du fluide quand une Arme est à moins de deux cents mètres. Il est certain que les Pères auraient eu assez de puissance pour passer outre ces limitations, mais les sorciers d'aujourd'hui en sont incapables.

En termes de jeu

Chaque sorcier possède la compétence "Maîtrise du fluide" (Volonté). Le pourcentage de base est de 5%. Elle englobe à la fois la détection, le transfert et l'utilisation du fluide. Pour lancer un sort, le sorcier doit réussir trois jets:

- Le premier jet sert à détecter une zone contenant assez de fluide. Il subit un malus de 25% si un sort à été lancé durant la semaine passée à moins de deux kilomètres de là et de 50% si le sort date de moins de deux jours. Une zone privilégiée ne donne qu'un malus de 25% pour un sort récent de deux jours. Deux sorts voisins lancés à moins d'une semaine d'intervalle drainent complètement une zone pour une semaine. Ce premier rituel est réalisé en 10 minutes.

- Le deuxième jet permet de rassembler le fluide et éventuellement de l'acheminer vers l'endroit où le sorcier veut lancer le sort. S'il échoue, le fluide est dispersé et cela compte comme un sort lancé lors du prochain jet de détection (premier jet). Ce second rituel est réalisé en une heure.

- Le troisième jet déclenche l'effet. De même, s'il échoue, le fluide se disperse. Ce dernier rituel est réalisé en 1 tour.

Dans les trois cas ci-dessus, un échec critique entraîne une perte d'un point de Volonté pour le sorcier. Cette perte n'est pas permanente et le sorcier le récupère au bout de 1d6 mois.

Même si ces pouvoirs sont littéralement extraordinaires, ils n'ont rien de comparable en puissance avec ceux des Armes. Un sort de guérison peut par exemple soigner une maladie et/ ou des blessures mais pas régénérer des organes. Un "charme magique" provoque une forte attirance/ admiration mais pas une obéissance aveugle. Une arme enchantée ou maudite a un bonus/ malus de 10%. Les effets des sorts sont permanents, car une fois qu'ils sont lancés la nature est modifiée et il n'y a plus rien de "magique" qui se produit. Vous ne trouverez pas la liste des pouvoirs magiques possibles parce qu'elle a un but purement "cosmétique" et doit être utilisée pour donner un caractère exotique au peuple Gadhar.

Note: Inutile de préciser qu'un porteur d'arme ne peut en aucun cas être sorcier.

Réaction vis à vis des porteurs d'armes

Les porteurs d'armes sont normalement adulés par les Gadhars mais ne sont que très rarement les chefs des tribus. Ils ont un rôle très important dans la vie du groupe mais ne possèdent pas de titres officiels. Ils sont souvent utilisés en petites unités lors des conflits généralisés et non mêlés aux autres soldats. Les Gadhars sont toutefois assez hostiles envers les armes qui ne sont pas en rapport avec leur culture et leur façon de combattre (fleuret, pavois, etc...). Les sorciers sont assez hostiles envers tous les porteurs d'arme vu que leur seule présence limite leurs pouvoirs.

Les guildes

Ces organisations sont quasiment inconnues dans les territoires Gadhars. Autant dire qu'il n'existe aucune ville donc aucun lieu fixe où elles pourraient posséder des comptoirs. Les quelques descriptions qui suivent sont uniquement des rumeurs sur ce que pensent les Gadhars de ces guildes.

Guilde des mercenaires: Certains sergents recruteurs viennent jusque dans les forêts Gadhars pour recruter des guerriers valeureux. Ils reviennent souvent avec de nombreux jeunes Gadhars trop peu expérimentés pour se rendre compte que le métier qui leur est proposé est un peu au dessus de leurs possibilités.

Guilde des mercenaires de Pôle: La guilde des mercenaires de Pôle dépêche quelquefois des sergents recruteurs qui tentent de ramener des jeunes guerriers pour les utiliser comme chair à canon contre les attaques Piorads durant les saisons difficiles, ou comme gladiateurs le reste de l'année.

Guilde des marchands: Les marchands Vorozions se déplacent quelquefois pour faire du troc avec les tribus Gadhars situées le plus à l'est.

Guilde des cartographes: C'est sans aucun doute la guilde la plus connue des Gadhars. Ils s'amusent à regarder les membres de cette organisation se perdre, s'empoisonner, tomber malade et se blesser continuellement. Ils apprécient aussi leur air hautain lorsqu'ils se décident finalement à demander leur chemin. Nombreuses aussi sont les tribus qui les considèrent ni plus ni moins que comme du gibier et qui leur font une chasse permanente.

Les autres guildes sont inconnues du peuple Gadhar (ou tout du moins de ceux qui ne quittent jamais leur jungle d'origine. Les autres peuvent rencontrer des représentants de ces guildes (surtout celle des voyageurs dont ils feront immanquablement parti).

Les autres races

La plupart des autres races de Tanæphis ne sont connus des Gadhars que par des rumeurs et des histoires racontées au coin du feu par les anciens. Les textes ci-dessous correspondent à ce que la tradition orale a bien voulu perpétuer.

Les Alwegs: Lorsqu'une femme Gadhar échange le sexe et le sel avec un cousin, il est fréquent que le bébé qui naît de cet union soit un cousin germain et que sa peau ne soit pas de la bonne couleur.

Les Batranobans: Ce sont des guerriers valeureux qui prennent bien plus soin de leur vêtements que de leurs armes. Ils sont vaniteux et prétentieux et ne pensent qu'aux ronds de métal mou qui leur donnent la puissance.

Les Derigions: Ceux qui vivent dans le cité-qui-brille sont lâches et impotents. Ils sont aussi lourds que le lézard-qui-tonne et aussi bêtes que les polacs des marchands Vorozions.

Les Hysnatons: Lorsqu'une femme met au monde un Gadhar un peu différent des autres c'est qu'elle possède en elle un peu de la magie des pères et qu'elle fait dont à la tribu, sous la forme de son enfant, d'un peu de cette puissance.

Les Piorads: Ces guerriers courageux vivent là ou le sable est blanc et ne viennent que très rarement dans nos forêts. Ils parlent forts et sentent mauvais.

Les Sekekers: Les femmes-hommes ne sont pas des humains, elles sont moins intelligentes que les Ryans et aussi méchantes que les lézards des marais. Elles vivent heureusement bien loin au nord, dans les prairies qui nous séparent de la cité qui brille.

Les Thunks: Les guerriers de cette race sont lâches et voleurs. Ils montent d'horribles petits chevaux et, comme leurs adversaires les Piorads, sentent mauvais.

Les Vorozions: Les habitants de ce grand pays sont des être étranges qui vivent dans des coques de métal pour se protéger des coups. Ils sont souvent courageux mais pas assez nombreux pour s'opposer à nos guerriers.

Le prestige

Puisqu'il existe presque autant de tribus que de Gadhars, il est très difficile de mettre en place un barème général du prestige chez les Gadhars. Nous séparerons donc les tribus en deux groupes: Les pacifiques et les guerrières. Elles disposent chacune d'un petit tableau différent:

Le commerce

Les Gadhars pratiquent principalement le troc avec les Batranobans et les Vorozions. Ils achètent des armes et des épices et revendent des produits exotiques, des animaux et des esclaves (souvent les prisonniers issus des tribus adverses). Entre-eux, ils considèrent le troc comme un signe de paix et il leur arrive d'échanger un peu tout et n'importe quoi dans le seul but de prouver à l'autre tribu ses intentions pacifiques.

Les armées

Quel que soit le but d'une armée de ce peuple (représailles, conquêtes, etc...), un tel regroupement de Gadhars est imaginable uniquement si plusieurs tribus arrivent à trouver un accord pour lutter ensemble contre un adversaire commun (éventuellement d'autres Gadhars). La guerre est aussi une excuse pour tous les guerriers de prouver qu'ils sont les plus forts... C'est pourquoi l'initiative des unités Gadhars est toujours supérieure à la moyenne. La liste qui suit comprend tous les types d'unités présents dans une armée "type" et est suivie par un petit récapitulatif qui vous donnera une idée de la composition exacte d'un tel groupe de combat.

Les initiés: Composées de jeunes guerriers qui n'ont même pas encore le droit à ce titre honorifique, les initiés feront tout pour prouver à leur tribu qu'ils sont les plus forts et qu'ils savent se battre comme de vrais Gadhars.

EF	PU	MO	IN
50	50	Milice	+6
Armement	Javelots (5), poignard		
Armure	-		
Monture	-		
Note	-		

Les guerriers: Ce sont les unités standards des armées Gadhars et forment normalement jusqu'à 80% des effectifs.

EF	PU	MO	IN
100	150	Normal	+3
Armement	Epieu		
Armure	-		
Monture	-		
Note	-		

Les tribus guerrières

Evénement	Prestige
Appartenir à une unité d'invisibles	+5
Etre dresseur	+3 (+1 par an)
Etre sorcier	+50
Etre apprenti-sorcier	+10
Devenir chef	+20
Tuer son premier adversaire	+3*
Prendre part à une bataille rangée	+5*

*: Uniquement pour les hommes.

Les tribus pacifiques

Evénement	Prestige
Appartenir à une unité d'invisibles	+5
Etre dresseur	+3 (+1 par an)
Etre sorcier	+50
Etre apprenti-sorcier	+10
Par enfant mis au monde	+1*
Par Hysnaton mis au monde	+5*
Par année au dessus de 30	+1
Par année au dessus de 40	+1 (cumulatif)
Devenir chef	+20

*: Aussi bien pour le père que pour la mère.

Les dresseurs: Ces unités d'élite sont les petites surprises que réservent les Gadhars aux unités de cavaleries adverses. Chaque homme est en effet accompagné par un lézard des marais dressé (n'allons pas jusqu'à dire apprivoisé) et qui est particulièrement friands des montures équines des autres races.

EF	PU	MO	IN
5	25	Elite	+3
Armement	Poignard, lézard des marais		
Armure	-		
Monture	-		
Note	PU:100 contre la cavalerie		

Les messagers: Ces unités de vétérans forment le fer de lance des attaques Gadhars. Elles sont composées de guerriers assez endurants pour pouvoir supporter le port d'une armure et ce même dans la jungle la plus luxuriante.

EF	PU	MO	IN
10	75	Vétéran	+6
Armement	Epieu		
Armure	Carapace de glyptodon		
Monture	-		
Note	-		

Les invisibles: Ces petites unités sont spécialisés dans le combat d'embuscade et affectionnent l'utilisation de sarbacanes aux dards empoisonnés.

EF	PU	MO	IN
5	20	Elite	+6
Armement	Epieu, sarbacane		
Armure	-		
Monture	-		
Note	PU: 100 contre des adversaires sans armure Bonus de soutien: +3 (+6 contre des adversaires sans armure)		

Porteurs: Ces petites unités sont entièrement composées de porteurs d'armes mineures qui ont l'habitude de combattre ensemble. Ces unités sont rares et très puissantes lorsqu'elles sont bien utilisées.

EF	PU	MO	IN
5	100	Elite	+3
Armement	Arme magique mineure		
Armure	Cuir		
Monture	-		
Note	+5 au dé (5 porteurs d'armes mineures)		

Tribu pacifique

Effectif total: 160.
Puissance totale (base): 275.
Initiative de l'armée (sans le général): +2.

Unité	EF	PU	MO	IN	Note(s)
Initiés	50	50	Milice	+6	-
Guerriers	100	150	Normal	+3	-
Messagers	10	75	Vétéran	+6	-

Tribu guerrière

Effectif total: 315.
Puissance totale (base): 495.
Initiative de l'armée (sans le général): +1.

Unité	EF	PU	MO	IN	Note(s)
Initiés	50	50	Milice	+6	-
Initiés	50	50	Milice	+6	-
Guerriers	100	150	Normal	+3	-
Guerriers	100	150	Normal	+3	-
Messagers	10	75	Vétéran	+6	-
Invisibles	5	20	Elite	+6	S(+3/+6), P(+80)

Clan en guerre (3 tribus)

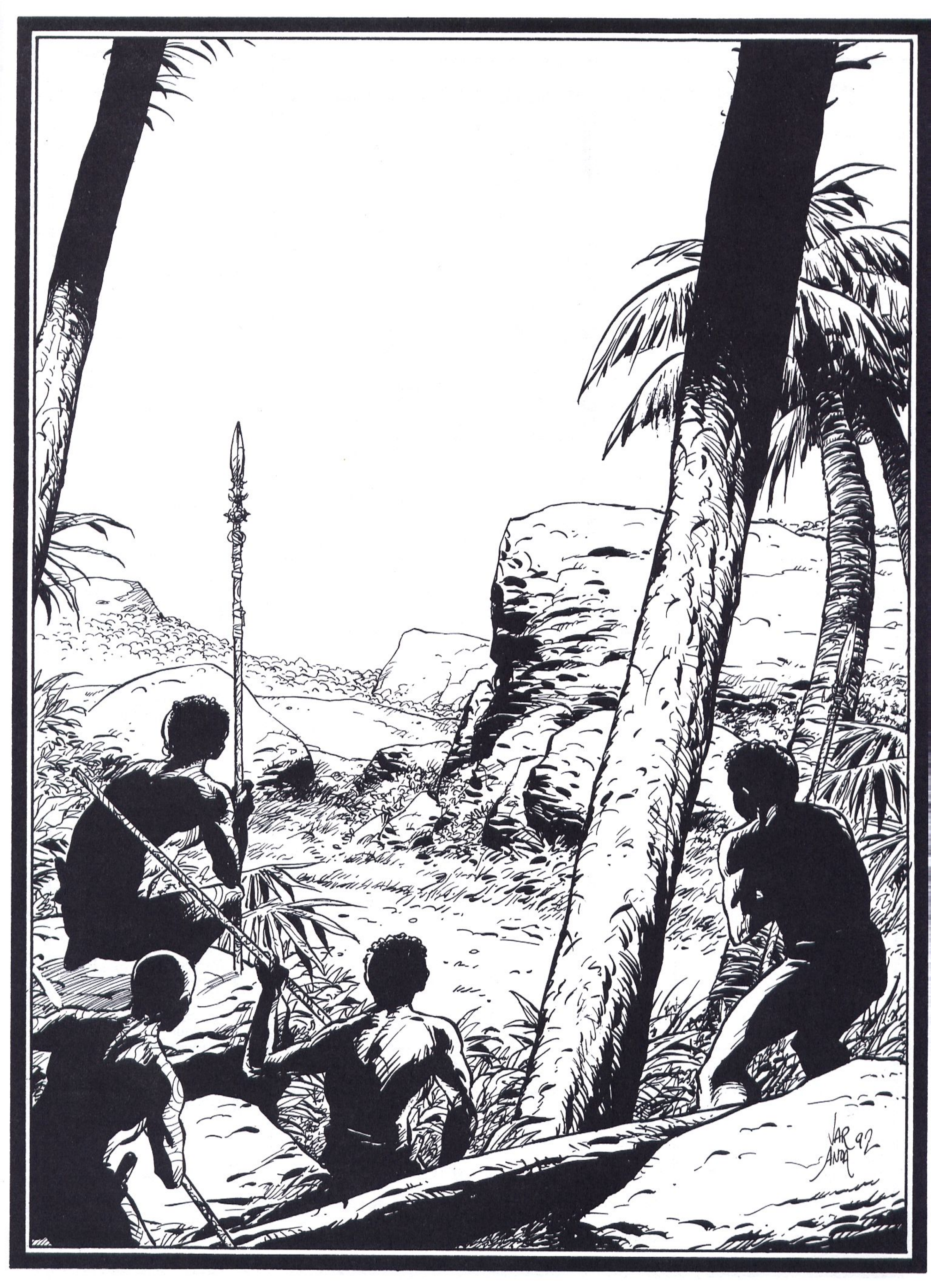
Effectif total: 435.
Puissance totale (base): 845.
Initiative de l'armée (sans le général): +3.

Unité	EF	PU	MO	IN	Note(s)
Initiés	50	50	Milice	+6	-
Initiés	50	50	Milice	+6	-
Guerriers	100	150	Normal	+3	-
Guerriers	100	150	Normal	+3	-
Guerriers	100	150	Normal	+3	-
Messagers	10	75	Vétéran	+6	-
Messagers	10	75	Vétéran	+6	-
Dresseurs	5	25	Elite	+3	L(+75)
Porteurs	5	100	Elite	+3	+5 au dé
Invisibles	5	20	Elite	+6	S(+3/+6), P(+80)

Clan en guerre (5 tribus)

Effectif total: 800.
Puissance totale (base): 1440.
Initiative de l'armée (sans le général): +2.

Unité	EF	PU	MO	IN	Note(s)
Initiés	50	50	Milice	+6	-
Initiés	50	50	Milice	+6	-
Initiés	50	50	Milice	+6	-
Guerriers	100	150	Normal	+3	-
Guerriers	100	150	Normal	+3	-
Guerriers	100	150	Normal	+3	-
Guerriers	100	150	Normal	+3	-
Guerriers	100	150	Normal	+3	-
Guerriers	100	150	Normal	+3	-
Messagers	10	75	Vétéran	+6	-
Messagers	10	75	Vétéran	+6	-
Messagers	10	75	Vétéran	+6	-
Dresseurs	5	25	Elite	+3	L(+75)
Porteurs	5	100	Elite	+3	+5 au dé
Invisibles	5	20	Elite	+6	S(+3/+6), P(+80)
Invisibles	5	20	Elite	+6	S(+3/+6), P(+80)



Guerriers Gadhars

Création d'un personnage Gadhar

Caractéristiques

Force (FO)	10
Endurance (EN)	10
Agilité (AG)	12
Rapidité (RA)	12
Perception (PE)	12
Volonté (VO)	8
Rappel	+6 au total

Compétences

Attaque brutale	20%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	20%
Esquive	20%
Feinte	5%
Parade	5%
Tir	5%
Rappel	+40% au total

Acrobatie	20%
Artisanat	10%
Astronomie	5%
Commandement	10%
Connaissance	10%
Course	15%
Discrétion	20%
Marchandage	5%
Médecine	10%
Repérage	20%
Séduction	5%
Stratégie	10%
Tactique	20%
Rappel	+80% au total

Désirs

Prestige	5
Richesse	3
Sexe	5
Violence	7
Réputation	7
Rappel	+/-2 pour chaque

Porteur

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	10	13	15	13	9

Attaque brutale	30%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	**60%**
Esquive	25%
Feinte	10%
Parade	10%
Tir	10%
Acrobatie	45%
Artisanat	15%
Astronomie	10%
Commandement	10%
Connaissance	10%
Course	15%
Discrétion	**55%**
Marchandage	10%
Médecine	10%
Repérage	**50%**
Séduction	5%
Stratégie	10%
Tactique	20%
Points de vie	20
Prestige	7

Guerrier

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	10	12	12	12	8

Attaque brutale	20%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	20%
Esquive	20%
Feinte	5%
Parade	5%
Tir	5%
Acrobatie	20%
Artisanat	10%
Astronomie	5%
Commandement	10%
Connaissance	5%
Course	15%
Discrétion	20%
Marchandage	5%
Médecine	5%
Repérage	20%
Séduction	5%
Stratégie	5%
Tactique	15%
Points de vie	20
Prestige	0
Epieu	
Option	AB
Toucher	20%
Initiative	9
Dommages	G
Aucune armure	
Protection	0

Vétéran

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	10	13	13	12	8

Attaque brutale	20%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	35%
Esquive	25%
Feinte	5%
Parade	10%
Tir	5%
Acrobatie	35%
Artisanat	10%
Astronomie	5%
Commandement	10%
Connaissance	5%
Course	15%
Discrétion	35%
Marchandage	5%
Médecine	5%
Repérage	20%
Séduction	5%
Stratégie	5%
Tactique	15%
Points de vie	20
Prestige	0
Epieu	
Option	AR
Toucher	35%
Initiative	20
Dommages	E
Aucune armure	
Protection	0

Elite

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	10	13	13	13	8

Attaque brutale	25%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	40%
Esquive	25%
Feinte	10%
Parade	10%
Tir	10%
Acrobatie	45%
Artisanat	15%
Astronomie	10%
Commandement	10%
Connaissance	5%
Course	15%
Discrétion	35%
Marchandage	10%
Médecine	5%
Repérage	30%
Séduction	5%
Stratégie	5%
Tactique	15%
Points de vie	20
Prestige	5
Epieu	
Option	AR
Toucher	40%
Initiative	20
Dommages	E
Armure de cuir	
Protection	3

Leader

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	10	13	13	13	9

Attaque brutale	30%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	45%
Esquive	25%
Feinte	10%
Parade	10%
Tir	10%
Acrobatie	45%
Artisanat	15%
Astronomie	10%
Commandement	10%
Connaissance	10%
Course	15%
Discrétion	45%
Marchandage	10%
Médecine	10%
Repérage	40%
Séduction	5%
Stratégie	10%
Tactique	20%
Points de vie	20
Prestige	10
Epieu	
Option	AR
Toucher	45%
Initiative	20
Dommages	E
Armure de cuir	
Protection	3

Invisibles

Description: Regroupés en unités de 5 hommes, les invisibles sont des experts du camouflage et de la guérilla en milieu hostile chaud, et plus particulièrement dans la jungle. Ils forment une sorte de caste séparée des autres guerriers et ne se mêlent jamais aux réunions ayant trait au combat. Ils suivent les ordres que leur donne directement le chef de guerre de leur tribu. En combat, ils privilégient l'utilisation de sarbacanes dont les dards sont enduits de poison et l'épieu qui reste l'arme tribale la plus commune des Gadhars (invisibles ou pas). Ces unités n'ont que très peu d'effet sur les ennemis en armure mais causent des ravages dans les rangs d'adversaires moins blindés (d'autres guerriers Gadhars par exemple).

Origine: Tous les guerriers Gadhars ne supportent pas la vie de groupe prônée par l'organisation tribale de leur race. Ils deviennent rapidement des hors-caste et sont chassés de la tribu. Certains d'entre-eux sont plus doués et forment les unités d'invisibles.

Race: Les invisibles sont obligatoirement Gadhars ou Alwegs. Leurs divers bonus ne sont pas basés sur une quelconque origine génétique mais sur un entraînement tribal particulièrement poussé.

Organisation militaire: Les invisibles sont formés de petits groupes de 5 hommes qui se connaissent et qui vivent presque perpétuellement ensemble. Ils reçoivent des ordres généraux du chef de guerre avant la bataille et agissent ensuite indépendamment du reste de la tribu. Ils sont donc très difficilement contrôlables.

Equipement: Les invisibles ne possèdent aucune armure et sont armés d'un épieu et d'une sarbacane chacun. Une ceinture de lianes leur permet de suspendre les pots dans lequel sont placés les dards empoisonnés qu'ils utilisent (la puissance de leurs poisons est en moyenne de 10 mais peut être déterminé aléatoirement en jetant 1d10+5).

Caractéristiques et compétences requises: Pour qu'un personnage-joueur puisse être invisible, il devra posséder un minimum de 16 en Perception, de 14 en Agilité, de 40% en Tir et de 80% en Discrétion.

Prestige: Tout personnage (joueur ou pas) ayant fait partie d'une unité d'invisibles voit son prestige augmenter de 5 points.

Bonus: Dans la jungle, les invisibles recoivent un bonus de 20% en Discrétion et de 10% en Tir et en Repérage. Ce bonus est du à un entraînement poussé et (pour la discrétion) à un maquillage particulièrement adapté au milieu dans lequel ils se déplacent. Ils connaissent assez les poisons qu'ils utilisent pour ne pas risquer de s'empoisonner en les manipulant. Les sarbacanes qu'ils utilisent ont les caractéristiques suivantes:

Nom	Cadence	+25%	+00%	-25%	-50%	Dommages
Sarbacane	1/t	0-5	6-10	11-15	16-20	C

Caractéristiques

Invisible

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	10	13	12	15	8

Attaque brutale	15%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	20%
Esquive	25%
Feinte	10%
Parade	10%
Tir	40%
Acrobatie	35%
Artisanat	10%
Astronomie	5%
Commandement	10%
Connaissance	5%
Course	15%
Discrétion	**55%**
Marchandage	5%
Médecine	5%
Repérage	20%
Séduction	5%
Stratégie	5%
Tactique	15%
Points de vie	20
Prestige	5
Sarbacane	
Option	Tir
Toucher	40%
Dommages	C
Epieu	
Option	AR
Initiative	19
Toucher	20%
Dommages	E
Pas d'armure	
Protection	0

4eme jour du mois de la Désolation

Mes hommes souffrent tellement de la chaleur qu'ils ont du abandonner toute idée de porter leurs cottes de mailles, espérant que leurs lourds pavois suffiront à faire la différence en cas de combat avec des indigènes. Leurs armes d'acier les ralentissent légèrement mais avancer dans cette jungle sans arme serait une grossière erreur. Aux dires de nos esclaves, nous approchons de la cité des pères.

6eme jour du mois de la Désolation

Nous avons aujourd'hui repoussé plusieurs vagues de Gadhars. Ils ne portent aucune armure et leurs épieux se brisent sur les pavois de mes soldats. Rien ne pourra nous arrêter. L'empire Vorozion est maître de la jungle. Nos esclaves sont assez nerveux, ils disent que nous avons trahis la forêt et que les "invisibles" (j'ai eu beaucoup de mal à traduire ce terme) vont nous tuer.

7eme jour du mois de la Désolation

Aucune trace d'invisibles mais les premiers soldats Vorozions sont tombés aujourd'hui, victimes d'insectes particulièrement dangereux. Leurs corps étaient criblés de dards de taille assez impressionnante. Nous n'avons pu capturer aucun insecte.

13eme jour du mois de la Désolation

Mes hommes sont fatigués. Nous venons de pénétrer dans la cité des pères. J'ai perdu plus de quatre vingt hommes durant les quatre derniers jours. Toujours ces satanés dards et toujours aucun insecte à étudier. Nous ne sommes plus que douze. Je crois que nous ne verrons pas le jour se lever. Mais ce n'est pas grave, le drapeau de notre unité flotte sur la plus haute ruine, et ce n'est pas un insecte qui ira le décrocher.

Dresseurs

Description: Alors que la plupart des armées Gadhars manquent cruellement d'armes lourdes, les unités de dresseurs de lézards des marais sont justement là pour donner un peu de punch aux vagues humaines que sont les armées du sud du continent. Rien ne permet d'estimer la puissance de telles créatures en terrain découvert, mais en jungle, le résultat est tout bonnement terrifiant.

Origine: Il semble que certains Gadhars aient une affinité naturelle avec les animaux. La plupart des hommes qui possèdent ce don composent les unités de dresseurs qui forment l'élite la plus importante des armées Gadhars. Depuis la nuit des temps, les dresseurs ont combattu aux cotés des lézards des marais, ou d'autres animaux du même type (deinonychus, serpents d'eau, etc...) mais il semble qu'il ne reste plus que des dresseurs de lézards, les autres ayant disparu depuis au moins 200 ans (dresser un serpent d'eau ou un deinonychus était certainement plus risqué, plus difficile et plus aléatoire).

Race: Les dresseurs doivent être obligatoirement Gadhars. Il semble en effet que leur capacité à ne pas se faire dévorer par les lézards des marais soit génétique ou tout du moins héréditaire. On peut à la rigueur concevoir un dresseur Alweg mais uniquement en tant que personnage non-joueur (pour les besoins d'un scénario par exemple).

Organisation militaire: Les dresseurs combattent en petites unités de 5 hommes. Ils recoivent les ordres du chef de guerre et combattent au milieu des autres unités (bien qu'il soit fort déconseillé de rester à portée de leurs animaux).

Equipement: Les dresseurs ne portent pas d'armure et sont armés de poignards. Leur principale arme reste le lézard des marais. Ils se maquillent de façon à ressembler le plus possible à leurs animaux (qui sont la plupart du temps verts ou marrons).

Caractéristiques et compétences requises: Pour qu'un personnage-joueur puisse être un dresseur, il devra posséder un minimum de 16 en Perception et de 80% en Dressage.

Prestige: Tout personnage (joueur ou pas) qui appartient à une unité de dresseurs voit son prestige augmenter de 3 points (+1 point par année après la première). Leur maquillage horrifique y est surement pour beaucoup.

Bonus: Tous les dresseurs possèdent un lézard des marais (utilisez les caractéristiques d'un "solitaire"). La compétence d'Equitation, pour ces personnages, est alors remplacée par "Dressage" et la caractéristique qui y est associée est la Perception (au lieu de l'Agilité). Elle est utilisée pour diriger et donner des ordres à son lézard. Une réussite critique indique que le lézard est entièrement sous le contrôle du personnage pendant une minute. Un échec critique indique que le reptile attaque le personnage (40%) ou l'allié le plus proche (60%).

Caractéristiques

Dresseur

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	10	12	12	15	8

Attaque brutale	25%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	40%
Esquive	25%
Feinte	10%
Parade	10%
Tir	10%

Acrobatie	35%
Artisanat	15%
Astronomie	10%
Commandement	10%
Connaissance	5%
Course	15%
Discrétion	35%
Dressage	60%
Marchandage	10%
Médecine	5%
Repérage	30%
Séduction	5%
Stratégie	5%
Tactique	15%

Points de vie	20
Prestige	3

Poignard	
Option	AR
Toucher	45%
Initiative	19
Dommages	D
Pas d'armure	
Protection	0

Je me souviens du jour où, pour la première fois, j'ai marché sur un lézard.

C'était le lendemain de mes quatorze ans, et j'avais fait l'erreur de courtiser la compagne de Tarko la brute, l'un des plus valeureux guerriers de la tribu. Sanaï l'avait aimé, au début, mais c'était vite lassé de ses récits de combats et surtout des lunes passées à l'attendre blottie seule dans sa case. Je lui avait offert un peu de tendresse et j'avais même, pour elle, revêtu le rouge et le jaune lors de mon premier combat.

Ce jour là j'avais été blessé et c'était elle qui m'avait soigné. Le jour où, une fois de trop, Tarko était resté en arrière garde pour ramener encore quelques crânes d'ennemis, elle était venue dans ma case, seulement vêtue de rose et de blanc. Le lendemain matin, lorsque Tarko est revenu, j'ai nié tout en bloc mais personne n'était dupe. Tarko était influent et je dus me plier au jugement du marais.

Je devais marcher sur un lézard.

C'est là que toute ma vie s'est trouvée bouleversée. J'ai marché sur le plus gros des prédateurs du marais voisin et il ne m'a pas tué. Il ne m'a même pas attaqué. Et il m'a suivi...

Les anciens ont tout de suite su que j'étais un dresseur, un être d'exception qui pouvait partir en guerre avec l'un de ces animaux. Un guerrier d'élite qui valait tous les Tarko de la tribu. Sanaï l'avait d'ailleurs quitté pour me rejoindre et je vivais heureux dans le meilleur des mondes. Deux mois après cette première aventure avec Sinaï, je m'aperçu que seuls les dresseurs pouvait cotoyer les lézards sans risquer leur vie. Le mien venait de tuer ma compagne d'un seul coup de patte.

Depuis ce jour, j'ai pris l'habitude de toujours porter le rouge et le jaune, en souvenir de celle pour qui j'avais marché sur le lézard.



Dresseur

Barko-Alto

Porteur Gadhar
(1013-? Ap. Neinnes)

Même si le simple fait d'être le porteur de Red Rain (pendant plus d'une semaine) est un exploit en soit, le jeune Barko-Alto s'est déjà distingué, dans sa jeunesse, comme étant un guerrier hors-pair et un pyromane d'exception (les pyromanes sont de toute façon assez rares dans le monde de Bloodlust).

Il adore le feu et ses effets sur le bien-être de ses ennemis. Il brûle les villages, les arbres, les hommes mais aussi les grandes étendues de savane aux limites même de la jungle Gadhar. Il est d'ailleurs responsable du plus grand incendie de mémoire de Gadhar dans tout l'ouest de la jungle.

Cet immense feu de brousse a dévoré plus d'une dizaine de villages et a tué plus d'une centaine de personnes. Barko-Alto, ennivré par de la liqueur de Siffan avait décidé d'éclairer la nuit en créant un petit morceau d'Hall'Feyaz sur Tanæphis. Il mis le feu à la savane en huit endroit différents et l'incendie se propagea à une vitesse phénoménale. le feu brûla pendant plus de quatre jours et il devint ainsi assez connu (au moins dans son village).

Il a rencontré Red Rain il y a six mois et les deux individus s'entendent à merveille, même si la survie de Barko-Alto est tout de même limitée par le comportement violent de son arme. Gageons qu'il mourra où il a vécu: Au milieu des flammes de la purification.

J'ai entendu parler de Barko-Alto alors que je n'étais porté que par un obscur commerçant de Pôle. La nouvelle d'un incendie gigantesque qui aurait brulé plusieurs jours durant dans la savane à l'ouest de la jungle Gadhar m'incita à en savoir plus. Certains pensaient qu'un morceau d'Hall'Feyaz était tombé à cet endroit et qu'il avait déclenché ce brasier. Mais il n'en était rien. Le responsable de cet incendie était un être humain.

Je su tout de suite qu'il serait mon prochain porteur. J'inventais alors une histoire d'animal très rare et très précieux pour que mon porteur du moment accepte de se rendre dans la jungle. Là, je rencontrais Barko et mon porteur trouva la mort peu après (le clan de l'eau-dur est particulièrement vindicatif).

J'aime Barko comme un fils et Death comme un père. Je suis heureux de vivre et heureux de brûler encore et encore, pour ma plus grande joie et celle de mon porteur.

Red Rain est une arme on ne peut plus spécialisée dans les pouvoirs ayant trait aux flammes et à la chaleur. Sa lâme est d'ailleurs couverte en permanence de petites flammes rouges (c'est une sorte d'effet annexe du pouvoi exotique de "Chaleur"). Elle aime beaucoup les Gadhars car leur culture lui permet de combattre les autres porteurs assez régulièrement (lorsque son porteur appartient à une tribu guerrière). C'est une amie (ou plutôt une admiratrice) de Death.

Caractéristiques

Barko-Alto

FO	EN	AG	RA	PE	VO
16	10	13	15	13	9

Attaque brutale	**50%**
Attaque normale	10%
Attaque rapide	**60%**
Esquive	25%
Feinte	10%
Parade	10%
Tir	30%
Acrobatie	45%
Artisanat	15%
Astronomie	10%
Commandement	30%
Connaissance	10%
Course	15%
Discrétion	**55%**
Marchandage	10%
Médecine	10%
Repérage	**90%***
Séduction	20%
Stratégie	10%
Tactique	20%
Points de vie	20
Prestige	45
Doloire	
Option	AB
Toucher	50%
Initiative	5
Dommages	J
Flammes	
Option	Tir
Toucher	30%
Dommages	H
Armure du cuir	
Protection	3

Red rain (M) — **Prestige:** 46

Type: Doloire (IN-5).
Coût: 285 (-190%).

Pouvoirs	Type	N°	Coût
Repérage +40%	Sc.	55	20
Chance	Ex.	33	30
Chaleur	Ex.	32	15
Immunité au feu	Ex.	55	25
Projection de flammes	Ex.	83	40
Projection de flammes	Ex.	83	40
Projection de flammes	Ex.	83	40
Résistance à la douleur	Ex.	86	15
Terreur	Ex.	89	25
Vol	Ex.	99	30
Désir de prestige	Lm.	07	-5

Désirs	Arme	Personnage	Total	
Prestige	+12	5	17	(incontrôlable: -70%)
Richesse	-1	3	2	
Sexe	+2	5	7	
Violence	+0	7	7	
Réputation	+2	7	9	

Les épices

L'épice est le plus grand pouvoir que peut nous offrir Tanæphis et les sables qui nous ont vu naître. Il permet à nos chefs de ne pas vieillir, à nos soldats d'être encore plus valeureux et à nous mêmes, marchands, d'être toujours plus riches.

Mais l'épice est comme le souffle du vent dans tes cheveux, difficile à maîtriser. Il faut une vie entière pour bien le comprendre, pour le contrôler et pour l'aimer autant, plus même, que n'importe quel être humain sur ce continent.

Tu devras avant tout chose apprendre à trouver les endroits où tu feras pousser les plants. Tu devras ensuite t'en occuper, les chérir comme le plus précieux des trésors, les récolter enfin.

Tu devras ensuite travailler des jours entiers dans ton épicerie, tu devras faire cuire, broyer et mélanger des fleurs et les tiges. Alors seulement tu pourras récolter les fruits de ta sueur, de tes larmes et de ton sang.

Alors seulement le platine coulera à flots dans tes coffres...

Le système présenté dans les pages qui suivent devra vous permettre de créer des dizaines (voire des centaines) d'épices différents. Il est très improbable que des personnages-joueurs prennent le temps de cultiver et de fabriquer des épices mais il est tout à fait possible qu'ils commandent à des personnages non-joueurs des épices aux pouvoirs magiques étranges et merveilleux. Vous allez donc pouvoir laisser libre court à votre imagination en leur concoctant de fantastiques breuvages.

Ces règles contiennent:

- Tout ce qu'il faut savoir pour bien faire pousser les plantes qui fournissent la matière première aux épiciers.

- Les pouvoirs que peuvent avoir les épices. Les effets sont variés mais restent tout de même assez puissants pour être réellement utiles.

- Les effets secondaires qu'il peuvent provoquer sur ceux qui les utilisent. Ils sont, la plupart du temps, néfastes et limitent légèrement la puissance de cette magie.

- Des épices "prêt-à-consommer" qui vous permettront dès maintenant de remplir les rayons des épiceries de toutes les guildes de Tanæphis.

- Et, surtout, les règles concernant l'accoutumance à cette forme de magie qui ne manque pas de charme et qui serait trop facile à utiliser sans ce petit inconvénient.

Note: Tous les jets à réaliser dans cette partie des règles sont toujours en rapport avec la compétence secondaire de Connaissance Batranoban (à moins que le contraire ne soit indiqué) que seuls les Batranobans peuvent posséder.

Introduction

Après avoir lu les règles concernant les épices page 23 du livret 1 des règles du jeu, il vous sera facile de faire pousser les plantes dont vous aurez besoin pour créer toutes sortes d'épices aux effets exotiques et merveilleux. Je me permet de les résumer ci-dessous (attention: Certains points de règles ont été légèrement modifiés. Ce n'est pas une erreur mais une modification volontaire des principes de base de la culture des épices):

Note: Les trois jets sont associés à un modificateur indiqué pour chaque plante sous forme d'une "difficulté" exprimée sous forme de pourcentage et qui représente la fragilité de la plante en question.

Pour bien comprendre toute la procédure à suivre, il ne faut pas confondre l'épice qui est le plus souvent une matière (poudre, liquide, etc...) aux effets magiques et la plante d'où elle est tirée. Les Batranobans font pousser les plantes, récoltent les parties importantes, les traitent et le résultat de tout ce travail est communément appelé épice. C'est cette matière qui est utilisée directement par les utilisateurs qui souhaitent bénéficier des pouvoirs magiques de l'épice.

Emplacement: Ce premier jet permet de trouver un endroit adéquat pour planter les graines qui vont servir à faire pousser la plante tant convoitée. Le résultat des unités (que le jet soit raté ou pas) indiquera le nombre de jours nécessaires pour trouver l'endroit (à raison de 2 polacs de marche par jour). Chaque graine donnera naissance à un plant. Un jet réussit permet d'obtenir des plants intacts. Un jet raté oblige le joueur à consulter la table suivante:

d%	Résultat
01-50	Des animaux piétinent les récoltes. Les graines sont perdues.
51-75	Le sol est trop humide (Le deuxième jet (entretien) est à -25%).
76-90	Le sol est trop sec (Le deuxième jet (entretien) est à -50%).
91-00	La moitié des graines est détruite par une tempête de sable.

Un jet de réussite critique accorde un bonus de 10% au jet de suivant (entretien). Un échec critique faite prendre des risques au personnage lui même (attaque d'un animal sauvage ou de brigands).

Exemple: Abar Ahmed décide de faire pousser des plantes qui lui serviront à créer de la poussière d'Orlog. Il part donc à la recherche d'un terrain adéquat avec son petit sac de 60 graines (qu'il a acheté 600 Thams). La difficulté de ce type de pouvoir (guérison d'une blessure) est de -10%. Sa compétence de Connaissance Batranoban est de 50%. Il a donc 40% de chances de trouver un endroit valable. Il jette les dés et obtient 36. Il marche donc 6 jours en plein désert (résultat des unités) et plante ses 60 graines.

Entretien: Une fois les petites pousses sorties de terre, le personnage devra rester 6 mois près du champ pour travailler 2 heures par jour. Après trois mois de travail, le personnage devra réaliser un nouveau jet. En cas d'échec, (RUx10%) des plants seront perdus.

Un jet de réussite critique accorde un bonus de 10% au jet suivant (récolte). Un échec critique détruit tous les plants.

Exemple: Après trois mois de travail, Abar Ahmed jette un nouveau jet de pourcentage (avec le même pourcentage de réussite: 40%). Les dés indiquent 53 et il perd 30% de ses plants (résultat des unités), c'est à dire 18 plants. Il lui reste 42 petites plantes.

Récolte: Tous les plants qui ont poussé jusqu'à maturité peuvent maintenant être récoltés. Un dernier jet devra être réussit. Un jet raté indique que (RUx10%) des plants restant sont perdus. Chaque plant récolté intact pourra être utilisé pour créer une dose d'épice après une semaine de travail.

Un jet de réussite critique accorde un bonus de 10% au jet suivant (Fabrication). Un échec critique détruit tous les plants.

Exemple: Au moment de la récolte, Abar jette à nouveau les dés et obtient 72. Il perd encore 20% de ses plants (résultat des unités), c'est à dire 8 plants et récolte donc seulement 34 plantes qui vont lui permettre de confectionner 34 doses de poussière d'Orlog (c'est à dire un total de 6800 Thams). Mais son travail n'est pas encore terminé.

La fabrication des épices

Paradoxalement, c'est durant cette semaine de travail que les choses vont se compliquer et c'est le moment où le joueur aura le plus de choix à faire. Chaque épice est en fait caractérisé par de nombreux paramètres que je vais vous décrire ci-dessous:

Nom: Nom donné à l'épice par les Batranobans.

Difficulté: Modificateur aux trois jets de dés nécessaires à la culture de la plante dont on va tirer l'épice en question.

Type: Type de plante utilisé (exprimé à l'aide d'une lettre allant de A à D) qui détermine le catalyseur nécessaire pour obtenir l'épice désiré.

Partie de la plante: Morceau de la plante utilisé pour créer l'épice. On distingue 4 parties: La racine, la tige, la feuille et la fleur.

Réalisation: Façon dont est traitée la partie de la plante utilisée pour créer l'épice. On distingue 6 formes de traitement: Séchage, cuisson, macération, broyage, fumage et putréfaction).

Fabrication: Modificateur au jet nécessaire à la création de l'épice, une fois les plants récoltés.

Préparation: Façon dont l'épice doit être mis en contact avec l'utilisateur.

Effet: Effet principal de l'épice.

Effets secondaires: Effets secondaires de l'épice (souvent néfastes).

Prix d'une graine: Exprimé en Thams.

Prix d'une dose: Exprimé en Thams.

On estime que chaque épice correspond en fait à l'utilisation d'une des 4 parties d'une plante traitée d'une des 6 façons différentes. Chaque plante peut donc théoriquement être utilisé pour créer 24 types d'épices différents.

Chaque plante possède un pouvoir différent et c'est la combinaison de la partie utilisée et de la forme de traitement qui détermine la puissance exacte de l'épice, ses effets secondaires, la difficulté de réalisation et le prix d'une dose de cet épice.

Si une plante est utilisée pour créer plusieurs épices différents, le prix de la graine et la caractéristique de Difficulté de tous les épices créés à partir de la même plante seront toujours la même. Pour résumer, le prix de la graine et la Difficulté dépendent de la plante et le prix de la dose et la Réalisation dépendent de la partie de la plante utilisée et de la façon dont elle est traitée.

Partie de la plante et fabrication

La partie de la plante choisie devra être traitée pour obtenir la puissance voulue par le créateur de l'épice. La table ci-dessous vous permettra de découvrir immédiatement la procédure à utiliser pour obtenir la puissance désirée.

Chaque plante fait partie d'un type bien particulier qui n'est connu que du maître de jeu (ou d'un personnage qui aurait réussit un jet avec un malus de -50%) et qui détermine la façon dont elle doit être traitée pour obtenir la puissance la plus importante.

Plante de type A

Fabrication	Racine	Tige	Feuille	Fleur
Putréfaction	1	2	3	4
Séchage	5	6	7	8
Macération	9	9	10	10
Broyage	10	11	11	12
Cuisson	13	14	15	16
Fumage	17	18	19	20

Plante de type B

Fabrication	Racine	Fleur	Tige	Feuille
Séchage	1	2	3	4
Broyage	5	6	7	8
Cuisson	9	9	10	10
Macération	10	11	11	12
Fumage	13	14	15	16
Putréfaction	17	18	19	20

Plante de type C

Fabrication	Fleur	Feuille	Racine	Tige
Broyage	1	2	3	4
Fumage	5	6	7	8
Macération	9	9	10	10
Cuisson	10	11	11	12
Séchage	13	14	15	16
Putréfaction	17	18	19	20

Plante de type D

Fabrication	Feuille	Fleur	Tige	Racine
Fumage	1	2	3	4
Macération	5	6	7	8
Putréfaction	9	9	10	10
Broyage	10	11	11	12
Séchage	13	14	15	16
Cuisson	17	18	19	20

Le résultat indique la puissance de l'effet principal de la plante utilisée. On calcule le modificateur de Fabrication à l'aide de cette même valeur (voir ci-dessous).

Exemple: Abar n'est pas né de la dernière pluie et sait que la plante qu'il vient de faire pousser est de type D et que c'est sa feuille qui doit être fumée pour obtenir de la poussière d'Orlog. Un coup d'oeil sur la table des plantes de type D permet de se rendre compte que la poussière d'Orlog est de puissance 1. S'il avait voulu innover, il aurait pu, par exemple, prendre les fleurs de ses plantes et les faire macérer. Il aurait alors obtenu un épice nouveau qui aurait eu une puissance de 6 mais qui aurait été plus difficile à fabriquer.

Catalyseur

Le type de chaque plante détermine le catalyseur avec laquelle elle doit être utilisé

Plante de type A: Aucun catalyseur.
Plante de type B: La plante doit assaisonnée de sel avant d'être traitée.
Plante de type C: La plante doit mélangée avec du charbon avant d'être traitée.
Plante de type D: La plante doit être badigeonnée de graisse animale avant d'être traitée.

Si le type de catalyseur qui correspond au type de plante utilisé n'est pas employé, la puissance sera normalement légèrement moindre (mais ce n'est pas toujours le cas). Par contre, les effets secondaires de l'épice seront beaucoup plus néfastes (voir à ce sujet le paragraphe intitulé "Effets secondaires").

Le personnage devra réussir un jet à -50% pour déterminer le type d'une plante qu'il serait amené à rencontrer pour la première fois. Un jet de réussite critique accorde un bonus de 10% au jet de Fabrication. Un échec critique provoque un malus de 25% au jet de Fabrication.

Exemple: Les plantes de type D doivent être badigeonnées de graisse animale. C'est donc ce qu'Abar fait pour transformer ces feuilles fumées en poussière d'Orlog..

Réalisation

Après avoir déterminé la façon dont il va traiter la partie de la plante dont il va se servir pour créer l'épice et le catalyseur qu'il va utiliser, le personnage devra réussir un jet modifié par la caractéristique de Fabrication déterminé à l'aide de la table ci-dessous:

Puissance de l'épice	Fabrication
1	+50%
2	+40%
3	+35%
4	+30%
5	+25%
6	+20%
7	+15%
8	+10%
9	+05%
10	+00%
11	-05%
12	-10%
13	-15%
14	-20%
15	-25%
16	-30%
17	-35%
18	-40%
19	-45%
20	-50%

Si le jet est réussit, l'épice est fabriqué et les doses correspondantes au nombre de plants utilisés sont disponibles. Si le jet est raté, des doses sont quand même fabriquées mais (RUx10%) des plants sont détruits. Si le jet est une réussite critique, le personnage gagne 10% de doses supplémentaires. Si le jet est un échec critique, le personnage subit des effets néfastes durant la préparation (explosion de son matériel, empoisonnement, etc...) au choix du maître de jeu et tous les plants son perdus.

Exemple: La poussière d'Orlog étant de puissance 1, le modificateur de Fabrication est de +50%. Abar possède donc 90% de chances de fabriquer 34 doses d'épice. Les dés indiquent 47 et le tour est joué.

Effets secondaires

Les effets secondaires sont laissés à l'entière discrétion du maître de jeu qui pourra cependant s'aider de la table ci-dessous. N'oubliez pas que si la plante n'est pas utilisée avec le catalyseur qui correspond à son type (exemple: sel pour un plante de type B), l'effet secondaire devra être plus important. Si vous déterminez aléatoirement l'effet secondaire sur la table ci-dessous, ajoutez 20% au résultat du jet de dé lorsque le catalyseur ne correspond pas. Si le pouvoir de l'épice est foncièrement négatif (malchance, empoissonnement, dommages), le jet est modifié de -50% (il est en effet très rare qu'un épice au pouvoir négatif ait, en plus, des effets secondaires dangereux ou limitatifs).

d% Effet secondaire

05 ou moins Aucun.

06-10 Une fois les effets du pouvoir dissipés, le personnage est pris dans un tourbillon de visions cauchemardesques pendant une minute.

11-15 Le désir de Sexe du personnage (ou un autre choisi par le maître de jeu) est réduit de 1 point pour les deux semaines qui suivent la fin de l'effet principal de l'épice.

16-20 Une compétence (au choix du maître de jeu) est réduite de 20% durant l'heure qui suit la prise de l'épice.

21-25 Le personnage voit son initiative réduite de 10 points durant 10 minutes après l'absorption de l'épice.

26-30 Le personnage est victime de légères hallucinations pendant dix minutes et ce 1d10 heures après avoir absorbé l'épice.

31-35 Après 48 heures, le personnage est légèrement malade et subit un malus de 5% à toutes ses actions et ce durant 1 heure.

36-40 1d6 jours après avoir absorbé l'épice, le personnage tombe dans le coma pour 1d6 minutes.

41-45 Après 24 heures, le personnage est légèrement malade et subit un malus de 5% à toutes ses actions et ce durant 3 heures.

46-50 Si un personnage tente de prendre plusieurs doses par jour, toutes les doses après la première causent 1d6 points de dommages.

51-55 Lorsque le personnage utilisant cet épice est mis en présence d'une source de lumière importante (ou autre phénomène au choix du maître de jeu) il subit obligatoirement 25% de malus à toutes ses actions durant 2d6 tours suivants.

56-60 Une compétence (au choix du maître de jeu) est réduite de 50% durant l'heure qui suit la prise de l'épice.

61-65 Une fois les effets du pouvoir dissipés, le personnage est malade durant les trois heures qui suivent (malus de 10% à toutes ses compétences).



Cavalier volant au repos

66-70 Toutes les compétences du personnage sont réduites de 10% durant l'heure qui suit la prise de l'épice.

71-75 Si un personnage tente de prendre plusieurs doses par jour, toutes les doses après la première causent 2d6 points de dommages.

76-80 Le personnage voit son initiative réduite de 15 points durant 10 heures après l'absorption de l'épice.

81-85 Le personnage est victime de graves hallucinations pendant dix minutes et ce 2d10 heures après avoir absorbé l'épice.

86-90 Chaque dose de cet épice fait perdre définitivement un point de Volonté au personnage (si sa caractéristique de Volonté descend en dessous de 1, on la considère comme égale à 1).

91-95 1d6 jours après avoir absorbé l'épice, le personnage tombe dans le coma pour 1d6 jours.

96-100 Toutes les compétences du personnage sont réduites de 25% durant l'heure qui suit la prise de l'épice.

101-105 Une fois les effets du pouvoir dissipés, le personnage doit réussir un jet d'Endurance fois 5 pour ne pas entrer dans une sorte de transe hypnotique dans laquelle il cauchemardera durant 10 minutes (il pourra tenter un nouveau jet à la fin de cette période sous peine de ne pas pouvoir en sortir). Si le personnage rate 10 jets de suite, il meurt d'overdose.

106-110 Si un personnage tente de prendre plusieurs doses par jour, toutes les doses après la première causent 4d6 points de dommages.

111-115 Toutes les compétences du personnage sont réduites de 50% durant l'heure qui suit la prise de l'épice.

116-120 Chaque dose de cet épice fait perdre définitivement 1d6 points de Volonté au personnage (si sa caractéristique de Volonté descend en dessous de 1, on la considère comme égale à 1).

Exemple: En consultant la description de la poussière d'Orlog, on voit que l'effet secondaire est le "46-50". Si Abar avait utilisé un autre catalyseur, l'épice créé n'aurait pas été exactement le même et il aurait du jeter un dé de pourcentage sur la table ci-dessus avec un modificateur de +20% (car le catalyseur n'aurait pas été le bon).

Prix des épices

Une fois tous ces petits calculs réalisés, il ne vous restera plus qu'à calculer le prix d'une dose de l'épice que vous venez de fabriquer. Pour cela, il vous faudra multiplier le prix de la graine par le modificateur situé entre parenthèse après ce dernier le prix de la graine pour ensuite multiplier le tout par la puissance de l'épice réalisé.

Exemple: Abar vient donc de créer 34 doses d'épice. La graine coûtait 10 Thams avec un multiplicateur de (x20). Chaque dose vaut donc 10 x20 (modificateur) x1 (puissance): 200 Thams.

Ce prix n'est valable que dans les territoires Batranobans. Ailleurs, il faudra appliquer un nouveau modificateur qui peut aller de x2 à Pôle jusqu'à x10 dans certaines régions de l'empire Vorozion.

Accoutumance

Un personnage qui fera grande consommation d'épices risquera un jour ou l'autre d'être accro à ce type de "magie". Chaque fois qu'un personnage absorbe une dose d'épice (qu'il soit bénéfique ou non), il jette un d%. Il a 1% de chance (cumulatif à chaque dose prise) d'être accro à l'épice en question et devra alors en consommer une dose par mois (au minimum) pour ne pas mourir après être tombé dans le coma pendant 2d6 jours. A la fin de chaque année, le total des doses prises est remis à zéro (cela évite que le pourcentage de chance de devenir accro soit trop important). une fois accro, un personnage l'est jusqu'à la fin de sa vie. On peut devenir accro à un épice différent par an.

Exemple: Abar Ahmed absorbe une dose de graisse de Ryan pour régénérer une de ses doigts, coupé lors d'un combat. Il a déjà utilisé, depuis le début de l'année, 15 doses d'épice. Il jette les dés et a donc 16% de chance de devenir accro. Il obtient un 11 et devra, jusqu'à la fin de sa vie, absorber une dose de cet épice tous les mois pour ne pas risquer de mourir (et ce même s'il n'a pas besoin de se régénérer).

Les cavaliers volants sont immunisés à ce genres de problèmes (heureusement pour eux vu leur forte consommation).

Pouvoirs disponibles

Chaque type de plante est associé à un pouvoir particulier et est défini par trois caractéristiques qui se retrouvent ensuite dans la description des épices créés avec cette plante:

Difficulté: Modificateur aux trois jets de dés nécessaire à la culture de la plante en question.

Effet: Effet principal de la plante. Le terme PU signifie Puissance. Si le nombre de doses que l'on peut absorber par jour n'est pas indiqué, on considère qu'il n'y a pas de limites.

Prix d'une graine: Exprimé en Thams. Le modificateur entre parenthèses sert uniquement à calculer le prix d'une dose d'un épice ayant ce pouvoir (voir à ce sujet le chapitre "Prix des épices").

Chaque plante est aussi caractérisée par son type (exprimé par une lettre allant de A à D). Ce type doit être déterminé par le maître de jeu et devra servir à personnaliser les centaines de plantes que les Batranobans utilisent pour créer leurs épices.

Anaérobiose

Difficulté: -20%.
Effet: Cet épice permet de ne pas avoir besoin de respirer d'oxygène pour une durée plus ou moins longue égale à PUx10 minutes. Durant ce laps de temps, le personnage peut respirer normalement sous l'eau (par exemple).
Prix d'une graine: 50 (x6).

Augmentation de l'initiative
Difficulté: -10%.
Effet: Chaque dose de cet épice augmente l'initiative de celui qui l'absorbe de PUx3 points et ce durant une heure. On ne peut absorber qu'une seule dose à la fois.
Prix d'une graine: 20 (x25).

Augmentation d'un désir
Difficulté: -50%.
Effet: Cet épice augmente un désir (au choix de celui qui achète les graines) de PU points pour une durée de PUx3 jours. On ne peut absorber qu'une seule dose à la fois. Il existe en fait un pouvoir différent pour chaque désir.
Prix d'une graine: 5 (x50).

Augmentation d'une caractéristique
Difficulté: -50%.
Effet: Cet épice permet d'augmenter une caractéristique (au choix de celui qui achète les graines) de (PU/4)d10 points pour une durée de PUx6 jours. On ne peut absorber qu'une seule dose à la fois. Il existe en fait un pouvoir différent pour chaque caractéristique.
Prix d'une graine: 30 (x8).

Augmentation d'une compétence
Difficulté: -30%.
Effet: Cet épice permet d'augmenter une compétence (au choix de celui qui achète les graines) de PUx10% pour une durée de PUx6 heures. On ne peut absorber qu'une seule dose à la fois. Il existe en fait un pouvoir différent pour chaque compétence.
Prix d'une graine: 20 (x7).

Chance
Difficulté: -30%.
Effet: Une dose de cet épice permet au personnage de rejeter un d% (ou tout autre jet de dé) qu'il vient de lancer et qui ne lui convient pas. Quel que soit ce second résultat, il devra être pris en compte (impossible de rejeter les dés plus d'un fois par tentative) une fois par jour durant PU jours. On ne peut absorber qu'une seule dose à la fois.
Prix d'une graine: 10 (x10).

Charme
Difficulté: -60%.
Effet: Dès que la victime absorbe une dose de cet épice, il doit réussir un jet de Volonté fois (11-(PU/2)). Si le jet est raté, la victime tombe immédiatement sous le charme de la première personne du sexe opposé qu'il voit. Il suivra tous ses ordres et désirs durant PU heures mais n'attentera pas à sa vie et n'ira pas en contradiction avec ses convictions personnelles profondes.
Prix d'une graine: 50 (x25).

Dommages
Difficulté: +00%.
Effet: Chaque dose de cet épice absorbé par un personnage lui cause (PU/4)d6 points de dommages. On peut combiner jusqu'à 5 doses en même temps.
Prix d'une graine: 15 (x3).

Douleur
Difficulté: +20%.
Effet: Dès que la victime est en contact avec une dose de cet épice, il subit un malus de (PUx5)% à toutes ses actions, à cause de la douleur insupportable causée par celui-ci, et ce durant 1 heure. On ne peut absorber qu'une seule dose à la fois.
Prix d'une graine: 5 (x5).

Empathie
Difficulté: -50%.
Effet: Dès que le personnage absorbe cet épice, il est doté d'une certaine sorte de préscience qui lui permet de détecter les sentiments qui régissent le comportement des individus (humains) qui se trouvent à moins de PU mètres de lui. Un jet de Volonté fois (PU/2) sera nécessaire pour ne pas se tromper. Ce pouvoir dure PU minutes. On ne peut absorber qu'une seule dose à la fois.
Prix d'une graine: 50 (x10).

Empoisonnement
Difficulté: -20%.
Effet: Chaque dose de cet épice correspond à un poison de puissance PU injecté dans le corps de celui qui vient d'être mis en contact avec l'épice en question.
Prix d'une graine: 10 (x20).

Guérison d'une blessure
Difficulté: -10%.
Effet: Chaque dose de cet épice guérit un certain nombre de points de vie à l'utilisateur. On ne peut prendre qu'une seule dose par jour. Le nombre de points guéris est égal à PUd10.
Prix d'une graine: 10 (x20).

Guérison d'une maladie
Difficulté: +00%.
Effet: Cet épice permet de guérir toutes les maladies dont le personnage pourrait être victime s'il réussit un jet d'Endurance fois (PU/2) (un jet pour chaque maladie).
Prix d'une graine: 25 (x2).

Guérison d'un poison
Difficulté: -50%.
Effet: Chaque dose de cet épice fait baisser la puissance de tout poison présent dans le corps de celui qui l'absorbe de PU points. On peut absorber jusqu'à trois doses par jour.
Prix d'une graine: 10 (x33).

Hallucination
Difficulté: -25%.
Effet: Le personnage entre dans une transe quasi-hypnotique et se met à délirer complètement pendant PUx10 minutes. Durant tout ce temps, il est incapable d'agir et peut même être tué avec un simple couteau sans opposer aucune résistance.
Prix d'une graine: 1 (x50).

Immortalité
Difficulté: -100%.
Effet: Chaque dose de cet épice bloque le vieillissement de celui qui l'absorbe de PU années. On ne peut absorber qu'une seule dose par semaine.
Prix d'une graine: 50 (x100).

Lunaison
Difficulté: -10%.
Effet: Chaque dose de cet épice rend le personnage qui l'absorbe tributaire d'une lune (il existe un pouvoir différent pour chaque lune). Il voit toutes ses actions modifiées d'un malus de 20% lorsque la lune en question est descendante et d'un bonus de 10% lorsqu'elle est ascendante. Le pouvoir dure PUx12 jours. On peut absorber jusqu'à deux doses à la fois.
Prix d'une graine: 25 (x11).

Maladie
Difficulté: -15%.
Effet: Chaque dose de cet épice correspond à une maladie de puissance PU injecté dans le corps de celui qui vient d'être mis en contact avec l'épice en question.
Prix d'une graine: 20 (x10).

Malchance
Difficulté: -50%.
Effet: Dès qu'un personnage absorbe cet épice, les PU jets de d% qui suivront seront obligatoirement considérés comme des échecs critiques. On peut absorber jusqu'à trois doses par jour.
Prix d'une graine: 50 (x20).

Méta-épice
Difficulté: -80%.
Effet: Une dose de cet épice, mélangée avec n'importe quelle autre, augmente la puissance de cette dernière de PU points (avec un maximum de 20). Notez cependant qu'on ne peut utiliser une dose de méta-épice d'une puissance supérieure à la puissance de l'épice avec laquelle on la mélange.
Prix d'une graine: 50 (x4).

Paralysie
Difficulté: -10%.
Effet: Le personnage qui absorbe cet épice doit réussir une jet d'Endurance fois (11-(PU/2)). S'il rate, il est paralysé pour (RU) minutes. Un jet réussi permet au personnage non seulement de rester actif mais aussi de s'apercevoir de la supercherie. Un personnage ainsi paralysé ne peut être réanimé normalement et peut être tué sans risque d'échec.
Prix d'une graine: 10 (x5).

Peur
Difficulté: +25%.
Effet: Une dose de cet épice provoque chez celui qui l'absorbe une peur panique de la première créature vivante qu'il verra. Il subira un malus de 25% à toutes ses actions tant qu'il sera en vue de cette créature et devra la fuir au mieux de ses possibilités durant PU minutes.
Prix d'une graine: 10 (x15).

Précognition de combat
Difficulté: -25%.
Effet: Une dose de cet épice permet à celui qui l'absorbe de posséder une sorte de précognition qui lui permet de bénéficier de certains bonus en combat. Son initiative sera majorée de PU points et ses compétences de combat de (PU/2) fois 5% contre tout adversaire qu'il aura observé durant au moins une minute. Ce pouvoir dure dix minutes. On ne peut absorber qu'une seule dose à la fois.
Prix d'une graine: 20 (x10).

Protection mentale
Difficulté: +30%.
Effet: Chaque dose de cet épice permet d'augmenter la caractéristique de Volonté du personnage de PU points mais uniquement pour les jets ayant trait à la résistance aux effets des divers pouvoirs mentaux et/ou au contrôle des armes magiques et ce durant une heure. On ne peut absorber qu'une seule dose à la fois.
Prix d'une graine: 10 (x3).

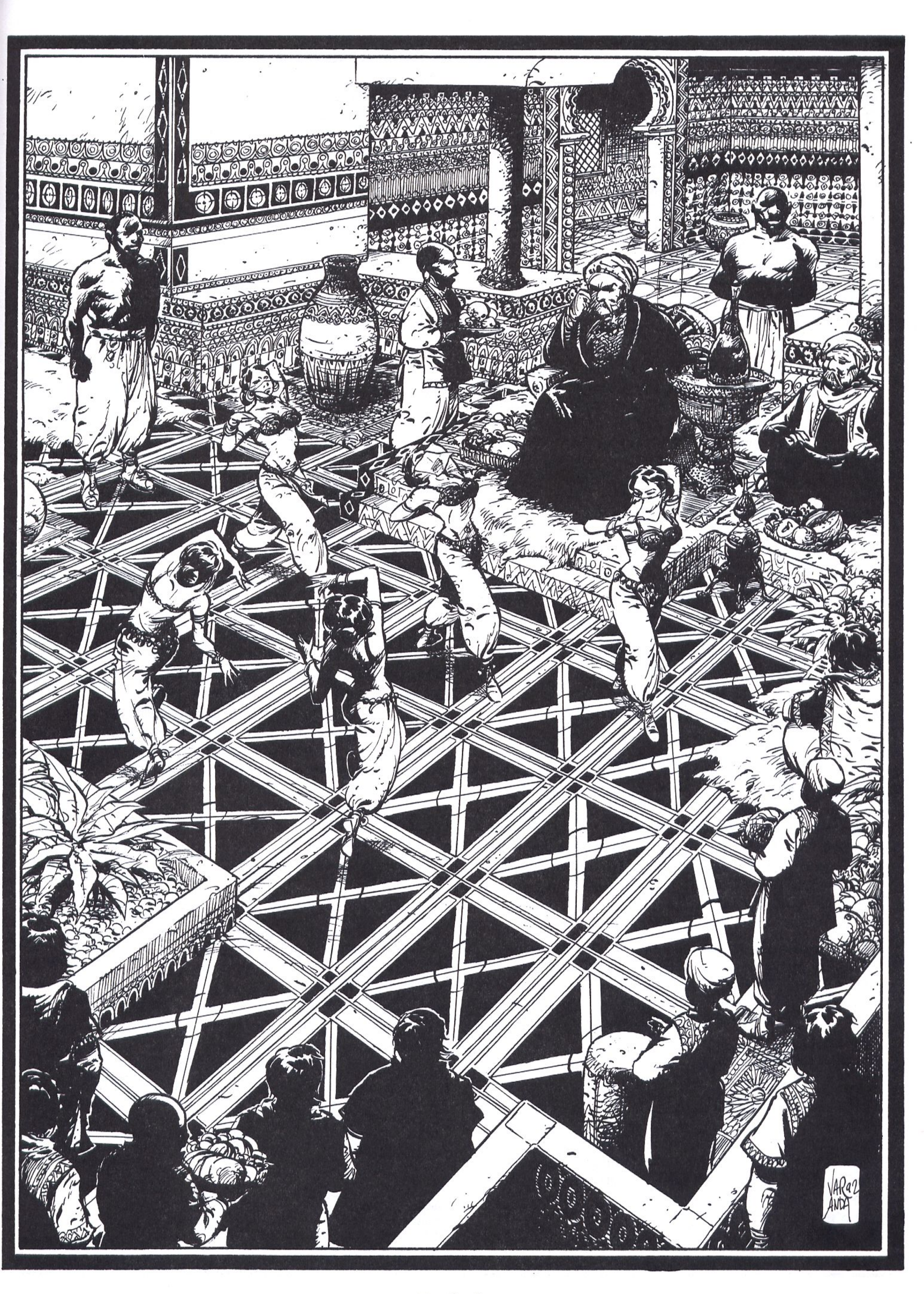
Protection physique
Difficulté: -20%.
Effet: Chaque dose de cet épice accorde une protection magique de (PU/2) points qui fonctionne exactement comme celle qui procure les armes magiques et ce durant PU minutes. On ne peut absorber qu'une seule dose à la fois.
Prix d'une graine: 20 (x10).

Racisme
Difficulté: -30%.
Effet: Chaque dose de cet épice provoque un racisme incontrôlable envers une des races de Tanæphis (au choix de celui qui achète les graines). Au contact d'un individu de la race en question, le personnage devra réussir un jet de Volonté fois (11-(PU/2)) pour éviter d'insulter l'individu (au moins) ou de l'attaquer. On ne peut absorber qu'une seule dose à la fois. Il existe en fait un pouvoir différent pour chaque race.
Prix d'une graine: 10 (x8).

Rajeunissement
Difficulté: -100%.
Effet: Chaque dose de cet épice fait rajeunir celui qui l'absorbe de PU ans. On ne peut absorber qu'une seule dose par semaine.
Prix d'une graine: 50 (x50).

Réduction d'un désir
Difficulté: -50%.
Effet: Cet épice réduit un désir (au choix de celui qui achète les graines) de PU points pour une durée de PUx3 jours. On ne peut absorber qu'une seule dose à la fois. Il existe en fait un pouvoir différent pour chaque désir.
Prix d'une graine: 5 (x50).

Réduction d'une caractéristique
Difficulté: -50%.
Effet: Cet épice permet de réduire une caractéristique (au choix de celui qui achète les graines) de (PU/4)d10 points pour une durée de PUx6 jours. Si la caractéristique descend en dessous de 1, on la considère comme étant égale à 1. On ne peut absorber qu'une seule dose à la fois. Il existe en fait un pouvoir différent pour chaque caractéristique.
Prix d'une graine: 30 (x8).



Epicier

Réduction d'une compétence

Difficulté: -30%.
Effet: Cet épice permet de réduire une compétence (au choix de celui qui achète les graines) de PUx10% pour une durée de PUx6 heures. Si la caractéristique descend en dessous de 5%, on la considère comme étant égale à 5%. On ne peut absorber qu'une seule dose à la fois. Il existe en fait un pouvoir différent pour chaque compétence.
Prix d'une graine: 20 (x7).

Régénération

Difficulté: -50%.
Effet: Chaque dose de cet épice guérit un certain nombre de points de vie à l'utilisateur. On ne peut prendre qu'une seule dose par jour. Le nombre de points guéris est égal à (PUx2)d10. De plus, une dose prise juste après (dans les 24 heures qui suivent) que le personnage ait subit l'ablation d'une partie du corps permet de la régénérer en 1d6 heures (si cette ablation avait entraîné des séquelles, les points de caractéristiques perdus sont récupérés). On ne peut absorber qu'une seule dose à la fois.
Prix d'une graine: 10 (x100).

Résistance à la chaleur

Difficulté: -40%.
Effet: Le personnage qui absorbe cet épice est immunisé contre tous les effets néfastes de la chaleur et de feu (torches, projection de flammes, etc...) durant PUx6 heures. On ne peut absorber qu'une seule dose à la fois.
Prix d'une graine: 10 (x20).

Résistance à la douleur

Difficulté: -25%.
Effet: Cet épice calme la douleur et permet à un personnage blessé gravement de reprendre immédiatement conscience, même s'il a subi de graves séquelles. Un jet d'endurance fois (PU/2) sera nécessaire pour connaître la durée de l'effet. Le personnage restera conscient pendant (RU) minutes (si le jet est raté, on estime que le personnage reste éveillé 30 secondes). On ne peut absorber qu'une seule dose à la fois.
Prix d'une graine: 2 (x5).

Résistance à la faim

Difficulté: +00%.
Effet: Le personnage qui absorbe cet épice est immunisé contre tous les effets néfastes du manque de nourriture durant PUx24 heures. On ne peut absorber qu'une seule dose à la fois.
Prix d'une graine: 5 (x10).

Résistance à la soif

Difficulté: +20%.
Effet: Le personnage qui absorbe cet épice est immunisé contre tous les effets néfastes du manque d'eau durant PUx12 heures. On ne peut absorber qu'une seule dose à la fois.
Prix d'une graine: 2 (x5).

Résistance au froid

Difficulté: -10%.
Effet: Le personnage qui absorbe cet épice est immunisé contre tous les effets néfastes du froid durant PUx6 heures. On ne peut absorber qu'une seule dose à la fois.
Prix d'une graine: 5 (x5).

Sommeil

Difficulté: +00%.
Effet: Le personnage qui absorbe cet épice doit réussir une jet d'Endurance fois (11-(PU/2)). S'il rate, il est endormi pour (RU) heures. Un jet réussi permet au personnage non seulement de rester éveillé mais aussi de s'apercevoir de la supercherie. Un personnage ainsi endormi ne peut être réveillé normalement et peut être tué sans risque d'échec.
Prix d'une graine: 5 (x2).

Télépathie

Difficulté: -80%.
Effet: Chaque dose de cet épice permet au personnage qui l'absorbe d'envoyer un message télépathique de PUx2 mots maximum à un autre individu connu du personnage et situé à moins de 250xPU mètres.
Prix d'une graine: 20 (x33).

Vieillissement

Difficulté: -80%.
Effet: Chaque dose de cet épice fait vieillir celui qui l'absorbe de PU ans. On ne peut absorber qu'une seule dose par semaine.
Prix d'une graine: 50 (x20).

Vision infra-rouge

Difficulté: -25%.
Effet: Le personnage est doté d'une vision infra-rouge similaire à celle décrite page 46 du livret 3 des règles de base pendant PU heures. Cet épice ne fait pas subir au personnage les effets néfastes du pouvoir (malus en cas de forte lumière, etc...). On ne peut absorber qu'une seule dose à la fois.
Prix d'une graine: 10 (x10).

Quelques épices

Vous trouverez ci-dessous la description des vingt épices les plus souvent utilisés par les Batranobans. A vous d'en créer des dizaines d'autres.

Fragment de Muffin
Difficulté: -25%.
Type: C.
Partie de la plante: Fleur.
Fabrication: +50%.
Réalisation: Broyage.
Préparation: Sous forme de tabac à fumer (ou à chiquer).
Effet: Hallucinations (puissance 1).
Effets secondaires: Une fois les effets du pouvoir dissipés, le personnage est pris dans un tourbillon de visions cauchemardesques pendant une minute.
Prix d'une graine: 1.
Prix d'une dose: 50.

Débris de Sarkan
Difficulté: -25%.
Type: A.
Partie de la plante: Racine.
Fabrication: +00%
Réalisation: Broyage.
Préparation: Pâte épaisse à placer sur la plaie.
Effet: Résistance à la douleur (puissance 10).

Effets secondaires: Une fois l'effet passé, le personnage subit immédiatement 1d6 points de dommages et tombe à nouveau dans le coma pour une durée égale à celle qu'il aurait dû passer évanoui (1/10 du temps indiqué sur la table des blessures graves).
Prix d'une graine: 2.
Prix d'une dose: 100.

Copeau de Charko
Difficulté: +00%.
Type: C.
Partie de la plante: Fleur.
Fabrication: +00%.
Réalisation: Cuisson.
Préparation: Sous forme de soupe (de couleur marron).
Effet: Sommeil (puissance 10).
Effets secondaires: Une fois réveillé, le personnage est malade durant les trois heures qui suivent (malus de 10% à toutes ses compétences).
Prix d'une graine: 5.
Prix d'une dose: 100.

Morsure de Cooce
Difficulté: +00%.
Type: A.
Partie de la plante: Fleur.
Fabrication: +30%.
Réalisation: Putréfaction.
Préparation: Poudre à mélanger avec des aliments.
Effet: Dommages (Puissance 4).
Effets secondaires: Aucun.
Prix d'une graine: 15.
Prix d'une dose: 180.

Brisure de lune
Difficulté: -25%.
Type: D.
Partie de la plante: Fleur
Fabrication: +20%.
Réalisation: Macération.
Préparation: Sous forme de poudre à sniffer.
Effet: Hallucinations (puissance 6).
Effets secondaires: Une fois les effets du pouvoir dissipés, le personnage doit réussir un jet d'Endurance fois 5 pour ne pas entrer dans une sorte de transe hypnotique dans laquelle il cauchemardera durant 10 minutes (il pourra tenter un nouveau jet à la fin de l'heure suivante sous peine de ne pas pouvoir en sortir). Si le personnage rate 10 jets de suite, il meurt d'overdose.
Prix d'une graine: 1.
Prix d'une dose: 300.

Poussière d'Orlog
Difficulté: -10%.
Type: D.
Partie de la plante: Feuille.
Fabrication: +50%.
Réalisation: Fumage.
Préparation: Sous forme de soupe (de couleur verte).
Effet: Guérison d'une blessure (puissance 1).
Effets secondaires: Si un personnage tente de prendre plusieurs doses par jour, toutes les doses après la première causent 1d6 points de dommages.
Prix d'une graine: 10.
Prix d'une dose: 200.

Cendre d'Œphis
Difficulté: -50%.
Type: B.
Partie de la plante: Fleur.
Fabrication: +40%.
Réalisation: Séchage.
Préparation: Sous forme de poudre inodore et insipide à verser dans un verre d'eau.
Effet: Augmentation d'un désir (Sexe) (puissance 2).
Effets secondaires: Le désir de Sexe du personnage est réduit de 1 pour les deux semaines qui suivent la fin de l'effet principal de l'épice.
Prix d'une graine: 5.
Prix d'une dose: 500.

Poussière de Nænerg
Difficulté: +00%.
Type: C.
Partie de la plante: Racine.
Fabrication: +00%.
Réalisation: Macération.
Préparation: Sous forme de pâte épaisse à avaler.
Effet: Guérison d'une maladie (puissance 10).
Effets secondaires: Un échec critique au jet d'Endurance augmente de 1d6 la puissance de la maladie.
Prix d'une graine: 25.
Prix d'une dose: 500.

Brouet de Kalkist
Difficulté: +00%
Type: B.
Partie de la plante: Feuille.
Fabrication: +10%.
Réalisation: Broyage.
Préparation: Poudre à mélanger avec des aliments.
Effet: Dommages (Puissance 8).
Effets secondaires: Aucun.
Prix d'une graine: 15.
Prix d'une dose: 360.

Baiser d'Œphis
Difficulté: -50%.
Type: A;
Partie de la plante: Feuille.
Fabrication: +35%.
Réalisation: Putréfaction.
Préparation: Liquide à avaler.
Effet: Guérison d'un poison (puissance 3).
Effets secondaires: Aucun.
Prix d'une graine: 10.
Prix d'une dose: 990.

Cristal de Bolivar
Difficulté: -10%.
Type: A.
Partie de la plante: Tige.
Fabrication: +20%.
Réalisation: Séchage.
Préparation: Sous forme de soupe chaude à avaler.
Effet: Résistance au froid (puissance 4).
Effets secondaires: Après 24 heures, le personnage est légèrement malade et subit un malus de 5% à toutes ses actions et ce durant 3 heures.
Prix d'une graine: 5.
Prix d'une dose: 100.

Poussière de Ruine
Difficulté: -25%.
Type: B.
Partie de la plante: Fleur.
Fabrication: +40%.
Réalisation: Séchage.
Préparation: Sous forme de liquide à placer dans les yeux.
Effet: Vision infra-rouge (puissance 2).
Effets secondaires: Lorsque le personnage utilisant cet épice est mis en présence d'une source de lumière importante il subit obligatoirement 25% de malus à toutes ses actions durant 2d6 tours suivants.
Prix d'une graine: 10.
Prix d'une dose: 200.

Mousse de Mangas
Difficulté: -30%.
Type: A;
Partie de la plante: Fleur.
Fabrication: -10%.
Réalisation: Broyage.
Préparation: Liquide à avaler.
Effet: Augmentation d'une compétence (séduction) (puissance 12).
Effets secondaires: Après 24 heures, le personnage est légèrement malade et subit un malus de 5% à toutes ses actions et ce durant 3 heures.
Prix d'une graine: 20.
Prix d'une dose: 1680.

Cristal de choc
Difficulté: -30%.
Type: B;
Partie de la plante: Racine.
Fabrication: +00%.
Réalisation: Macération.
Préparation: Liquide à avaler.
Effet: Augmentation d'une compétence (attaque brutale) (puissance 10).
Effets secondaires: Une fois les effets du pouvoir dissipés, le personnage doit réussir un jet d'Endurance fois 5 pour ne pas entrer dans une sorte de transe hypnotique dans laquelle il cauchemardera durant 10 minutes (il pourra tenter un nouveau jet à la fin de cette période sous peine de ne pas pouvoir en sortir). Si le personnage rate 10 jets de suite, il meurt d'overdose.
Prix d'une graine: 20.
Prix d'une dose: 1400.

Fragment de Pôle
Difficulté: -50%.
Type: C.
Partie de la plante: Tige.
Fabrication: +10%.
Réalisation: Fumage.
Préparation: Sous forme de poudre à absorber par le nez.
Effet: Augmentation d'une caractéristique (Volonté) (puissance 8).
Effets secondaires: Chaque dose de cet épice fait perdre définitivement un point de Volonté au personnage (si sa caractéristique de Volonté descend en dessous de 1, on la considère comme égale à 1).
Prix d'une graine: 30.
Prix d'une dose: 1920.

Graisse de Ryan
Difficulté: -50%.
Type: B.
Partie de la plante: Racine.
Fabrication: +25%.
Réalisation: Broyage.
Préparation: Une pâte à badigeonner sur la plaie.
Effet: Régénération (puissance 5).
Effets secondaires: Si un personnage tente de prendre plusieurs doses par jour, toutes les doses après la première causent 2d6 points de dommages.
Prix d'une graine: 10.
Prix d'une dose: 5000.

Poudre de Taamish
Difficulté: -50%.
Type: C.
Partie de la plante: Tige.
Fabrication: +10%.
Réalisation: Fumage.
Préparation: Poudre a sniffer.
Effet: Malchance (puissance 8).
Effets secondaires: Aucun.
Prix d'une graine: 50.
Prix d'une dose: 8000.

Fragment de Monoclonius
Difficulté: -50%.
Type: C.
Partie de la plante: Tige
Fabrication: -50%.
Réalisation: Putréfaction
Préparation: Liquide à avaler.
Effet: Augmentation d'une caractéristique (Force) (puissance 20).
Effets secondaires: Une fois les effets du pouvoir dissipés, le personnage est malade durant les trois heures qui suivent (malus de 10% à toutes ses compétences).
Prix d'une graine: 30.
Prix d'une dose: 4800.

Cendre de soleil
Difficulté: +20%.
Type: A.
Partie de la plante: Feuille.
Fabrication: +00%.
Réalisation: Cuisson.
Préparation: Cendre à sniffer.
Effet: Douleur (puissance 10).
Effets secondaires: Aucun.
Prix d'une graine: 5.
Prix d'une dose: 250.

Souffle le Kro
Difficulté: +20%.
Type: D.
Partie de la plante: Racine.
Fabrication: +10%.
Réalisation: Macération.
Préparation: Liquide à avaler.
Effet: Résistance à la soif (puissance 8).
Effets secondaires: Chaque dose de cet épice fait perdre définitivement un point de Rapidité au personnage (si sa caractéristique de Rapidité descend en dessous de 1, on la considère comme égale à 1).
Prix d'une graine: 2.
Prix d'une dose: 80.

C'était le jour de mon mariage. Je me rappelle...

Je me rappelle les lourdes soieries, les bijoux d'or et de cuivre. Je me rappelle ma chevelure qui pesait tellement lourd qu'elle me faisait mal, entortillée qu'elle était dans des peignes de corne et d'ivoire. J'étais belle en ce temps, du moins me le disaient les esclaves de mon père, attachés à mon service. Je me rappelle que j'en étais fière, aussi fière que de la part de la maison d'Amenis que j'amenais avec moi, héritage de ma mère et de sa mère avant elle. On est jeune un temps, puis on vieillit et on apprend. Je n'ai pas appris vite...

Mon époux était beau comme moi, jeune comme moi, et riche, comme moi. A Durville, les pauvres sur notre passage ont applaudi quand nous sommes passés et ma mère a pleuré, disant que j'avais de la chance de faire un mariage d'amour. Tout mariage où les époux se sont vu au moins une fois, et où la différence d'âge n'est pas trop grande est considéré comme un mariage d'amour. J'avais vu Ahlan une fois, en effet. Il avait la peau de lune et les yeux de nuit, comme dans la vieille balade. Je m'étais dit, moi aussi, que j'avais de la chance. Notre nuit de noce fut froide comme le marbre mais je m'en contentais, car que savais-je de l'amour ? Et qu'en sais je maintenant, d'ailleurs...

Puis il y eut les mille et une tâches pour l'administration des domaines, les fêtes à préparer où je n'apparaissais qu'à la fin, habillée et maquillée comme si je n'avais fait que rêver et me préparer à aimer toutes les heures de la nuit et du jour, alors que dès l'aurore je passais de la cuisine aux champs pour qu'aucun détail ne soit négligé, pour que tout fasse honneur à la gloire de la maison de mon époux. Je saluais alors un à un tous les invités, prenant bien soin de ne pas croiser le regard des courtisanes et des danseuses qui souriaient, épuisées et les pieds en sang, pour avoir le Tham qui leur permettrait de vivre, ou, le plus souvent, de ne pas être fouettées par leur maître en rentrant. Puis je repartais et j'allais enlever un à un les beaux vêtements, entendant les chuchotis derrière moi. "Quel bel oiseau tu gardes en cage, Ahlan" disaient-ils. "Une véritable fleur de serre, à l'abri de tous les regards..."

Un jour que j'étais en visite chez ma mère et mon père, amenant avec moi mon dernier né, je me mis à pleurer sans savoir pourquoi. "Père" dis-je soudain, et je le jure, je n'avais jamais pensé auparavant que je pouvais nourrir de telles pensées dans mon coeur, "Père, pourquoi m'avez vous mariée ? A quoi servent l'éducation que vous m'avez donnée, les livres que vous m'avez fait lire si je ne dois jamais sortir, jamais respirer, et ne me soucier que des repas et des comptes du foyer ?". Je n'obtins pas de réponse ce jour là, ou plutôt j'obtins les réponses habituelles sur la gloire de faire partie d'une famille si proche de Stol Nern, membre du conseil, la puissance des deux maisons réunies et les impôts que nous ne payerions pas sur les routes commerçantes de Pôle. N'étais-je pas, en tant qu'épouse, assurée d'être la seule compagne légitime et d'avoir toujours autorité sur les parentes de mon mari, ses libres concubines et ses esclaves ? Et si je ne voyais jamais mon époux et que celui-ci ne daignait m'honorer que si une de ses amantes annulait son rendez-vous galant, n'étais-je pas ainsi plus libre de mes mouvements ?

Je repartis le coeur au désespoir mais, comme je l'avais senti dans mon enfance, mon père m'aimait plus qu'il ne le laissait entrevoir et j'appris quelques mois plus tard que je devais partir à Pôle, profitant d'un chargement d'épices, pour chercher des précepteurs Derigions convenables pour mes enfants ainsi que des oeuvres d'art qui pourraient décorer nos deux maisons avant que les Piorads et les Vorozions ne détruisent complètement la capitale de l'ancien empire, ce qui ne saurait tarder. Ce voyage... Ma vie tient en ce voyage, où pourtant je ne fis que respirer l'air de la liberté et goûter rapidement à l'amour, mais si rapidement... Je ne parlerai pas de cette brève aventure, car la honte rejaillirait sur mes enfants, mais je peux parler des salons et des amis que me suis faite, des nuits étincelantes où la ville parfumée étale ses splendeurs et où j'ai pu me promener seule, au mépris de tout danger, l'air faisant danser ma chevelure comme si je n'étais qu'une femme des rues. Cependant, j'eus beau retarder et retarder mon retour, à tel point que les lunes tournèrent quinze fois et les arbres refleurirent, je sentis un jour que si je tenais à ma réputation, à mes enfants et peut-être à ma vie, il fallait que je m'en revienne.

Et je m'en suis revenue, et une fois la peine passée, et l'envie de mourir passée, je me suis retrouvée derrière les mêmes murs, avec le même paysage de murs blancs et de sable derrière la fenêtre de ma chambre. Et d'abord j'ai cru que cela allait être la même chose, toujours et encore, lune après lune et le Mois du Bonheur ne faisant que réveiller en moi des souvenirs et des désirs à jamais perdus...

Mais je vous l'ai dit, avec l'âge vient la sagesse, et avec la sagesse la raison et l'amour de la vie dans ses plus petites choses, de l'oiseau qui chante au réveil au sourire de ma plus jeune fille. Et j'étais plus forte aussi, et je m'aperçus que mon époux, délivré du mystère et de l'autorité que je lui imaginais, n'était qu'un homme falot et que je pouvais prendre part à plus de choses, et surtout refuser de prendre part aux choses qui ne plaisaient pas, sans qu'il réagisse de manière notoire.

Et c'est ainsi que s'est faite ma vie finalement, et j'ai lié compagnie avec nombre de gens intéressants à Durville et j'ai eu plus de liberté que la plupart des femmes des hautes maisons...

Et aujourd'hui je marie ma fille, et ce matin, devant son regard sombre et confiant, je me suis retrouvée sans mots. Car je n'ai pas de conseils à lui donner, ni d'obéir, ni de se révolter, car je ne sais pas moi même ce que j'aurais du faire.

Je sais seulement que les lunes passent, et que rien n'a changé depuis beaucoup trop longtemps...

ECLAT DE LUNE

Vous ne pouvez pas m'arrêter ni me faire taire. Je suis immortel et vous ne l'êtes pas, car un jour ou l'autre vous succomberez sous mes coups. J'ai besoin de mort et de destruction. Toute ma vie j'ai été baigné dans le sang de mes ennemis. Je dois me battre, je dois tuer. Je suis le serviteur de la mort, son messager sur terre. Je dois porter à tous les hommes son message de paix et de renouveau.

Je viens vous apporter la paix, je viens vous apporter la guerre.

Je hache, je coupe, je tranche et je me nourris de vous, de votre âme et du suc cramoisi qui coule dans vos veines.

Je suis la seule arme qui mérite de survivre sur ce continent.

Je suis le créateur de la mort carmin, la seule société secrête viable et honorable.

Je suis Tangorogrim.

Tout ce qui suit est réservé au maître de jeu

Après avoir découvert la partie qui se trouve à l'ouest et au sud du continent, sa géographie, sa faune et la description précise des peuples qui y vivent (les Batranobans et les Gadhars), il est temps maintenant d'utiliser toutes ces connaissances nouvelles pour jouer, car c'est avant tout le but de ce supplément.

L'histoire des joueurs, de leurs armes et de leur lutte contre la mort carmin (comment ? vous n'étiez pas au courant ?) se poursuit. Attirés dans les déserts de sable de l'ouest par une missive plus qu'étrange, ils seront malgré eux responsables de la libération d'une des armes les plus puissantes de Tanæphis, j'ai nommé Tangorogrim, ancien responsable de la mort carmin sur tout le continent.

Ils seront mêlés à un complot visant à contrôler le conseil des treize (appelé aussi conseil des maîtres-épiciers), seront confrontés à un "monstre" humain et porteur d'arme, croiseront peut être le fer avec la lame la plus rapide de Tanæphis, consommeront nombres d'épices rares, monteront à l'assaut d'un palais fortifié et finiront par être récompensés par le conseil dans son ensemble (ou tout du moins ce qu'il en restera).

Les joueurs partiront ensuite vers la jungle Gadhar pour explorer les ruines de la cité des pères et y découvriront deux armes magiques très puissantes: Sunbeam et Soma.

Les acteurs de la guerre qui se prépare déjà apparaissent petit à petit. Le jour du jugement est proche.

Introduction

Vous trouverez dans les quelques pages suivantes la suite de la campagne "Eclat de lune" qui comporte 11 scénarios. Nous vous livrons ici les épisodes 4 et 5 qui devront mener vos joueurs bien loin de la ville d'Inaccessability où tout a commencé. Les joueurs dévoileront au monde un horrible complot visant à soumettre le conseil des Maîtres-épiciers Batranobans aux désirs d'un seul homme et libérerons trois armes magiques aux pouvoirs monstrueux de leurs prisons de pierre. Deux d'entre elles seront, à l'image de Whitebear, libérée lors de la précédente extension, des alliés. La troisième sera malheureusement une arme maléfique aux pouvoirs fabuleux qui n'est d'ailleurs autre que le "grand méchant" de la campagne. Les deux prochains scénarios, de l'extension suivante: "L'enclume et le marteau" seront encore plus difficiles et plus long! Mais nous n'en sommes pas là!

L'histoire jusqu'à présent

A la fin des scénarios de l'extension précédente les joueurs étaient en possession d'une lettre frappée d'un sceau représentant un dard de scorpion entourant une fiole et qui promettait au porteur de cette lettre une prime de 15000 Thams (payable à la guilde des mercenaires de Durville). C'est en chemin que les joueurs seront endormis lors d'une embuscade et que leurs armes seront empoisonnées. Il ne leur reste plus qu'à résoudre la mission qui leur a été confiée coûte que coûte sous peine de mourir empoisonnés. La course contre la montre est déjà commencée...

Une petite notion de temps

Le calendrier et le timing de ces deux scénarios sont beaucoup moins important que ceux des deux précédents. Le maître de jeu devra donc bien prendre soin de noter le temps passé au fur et à mesure mais ne vous en faites pas si vous perdez un peu de temps... Vous n'êtes pas à quelques semaines près.

L'arme en pierre de Taamish

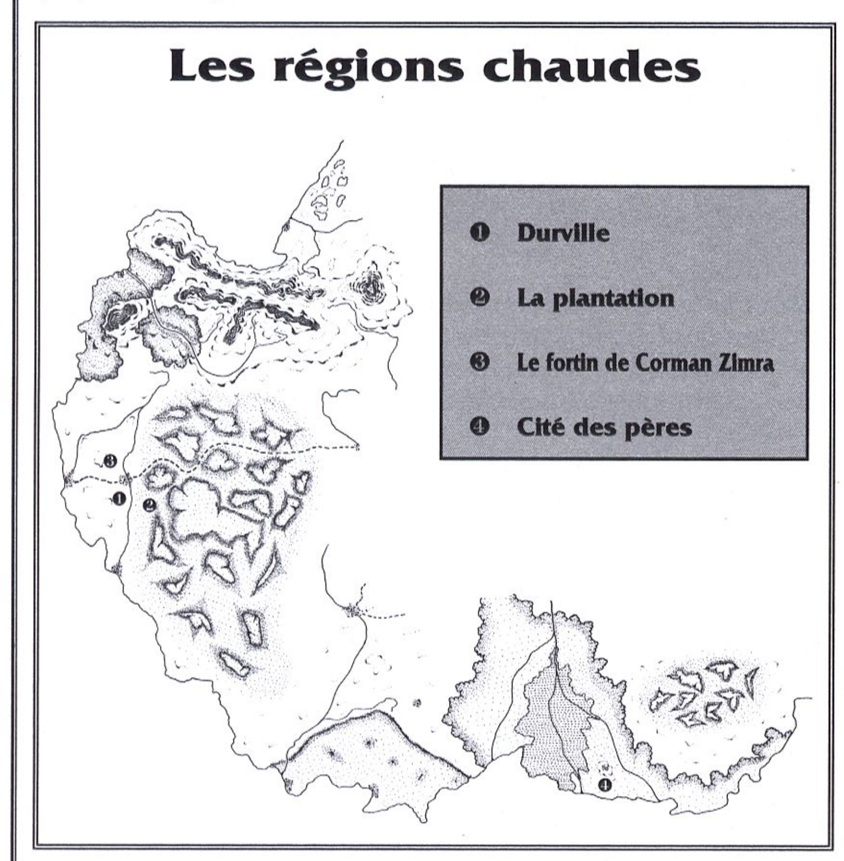
Pour animer un peu la campagne, il est conseillé au maître de jeu de placer de temps à autres une sorte de "souffre-douleur" aux ordres de Tangorogrim (qui est, je vous le rappelle, le "méchant" de la campagne). Cette arme sera une sorte de gag récurrent visant à mettre un peu de joie dans le coeur des joueurs qui seront assez bouleversés pour apprécier cette petite attraction. Samshias Routeau est une arme d'assez faible puissance, qui appartient à la mort carmin et qui est aussi lâche et hypocrite qu'un polac adulte (et ce n'est pas peu dire).

Les Spiduses

La créature possédée par le porteur de Death lors du scénario "Réminiscences" n'est autre qu'un monstre créé par Tangorogrim et ses sbires (tous membres de la mort carmin). Il en existe un nombre assez considérable puisqu'elles se reproduisent par scissiparité (alors que la plupart des monstres sont stériles). Ce sont des spiduses. Elles vivent dans l'eau ou dans les marais et possèdent une sorte d'intelligence communautaire. Elles sont dotées de pouvoirs télépathiques et sont entièrement aux ordres de la mort carmin. Mais ne craignez rien. Elles apparaîtront de façon moins anecdotiques dans un prochain scénario.

Les armes du scénario

Les trois armes les plus importantes du scénario: Tangorogrim, Soma et Sunbeam ne sont pas décrites en termes de jeu simplement parce que leur utilisation en tant que puissance de feu n'est pas encore utile ni nécessaire. Elles seront décrites plus précisément dans les scénarios où elles interviendront physiquement (vers la fin). Mais il est certain que votre attente sera récompensée par de tous nouveaux pouvoirs aussi exotiques qu'originaux. Inutile de préciser que ces trois armes possèdent bien plus de 500 points.



Samshias Routeau (M)

Prestige: 22.

Type: Maillet (IN-5, AB+5%, As).
Coût: 130 (-30%).

Pouvoirs	Type	N°	Coût
Composition: Pierre ponce	Ex.	41	20
Organes sexuels	Ex.	26	5
Voix	Ex.	98	5
Composition: Pierre de Taamish	Ex.	39	50
Parade inc. (100%)	Pr.	31	50
Malédiction (menteur pathologique)	Lm.	97	-10

Désirs	Arme
Prestige	+0
Richesse	+2
Sexe	+2
Violence	-1
Réputation	+0

Porteur actuel: Gadhar porteur d'arme vêtu d'une armure du cuir.

Un cadeau empoisonné

Après avoir résolu les trois scénarios précédents, les joueurs doivent avoir acquis de nouveaux pouvoirs et se sentir omnipotents. Les deux aventures qui suivent vont cependant leur apprendre deux vérités: on trouve toujours plus fort que soit et... la puissance n'est pas tout.

Deux aspects de la vulnérabilité des armes leur seront révélés. Ils découvriront les mystères de la mémoire tout comme ceux des pouvoirs occultes de Tanæphis. Enfin, ils libéreront deux des plus formidables armes-dieux de leur prison, au risque de causer la destruction du continent.

Introduction

"Un cadeau empoisonné" fait directement suite aux scénarios de l'extension précédente, "Flocons de sang". Il peut néanmoins être joué indépendamment (voyez à ce sujet "Si vous avez manqué le début").

Les joueurs sont à la recherche du mystérieux commenditaire de l'extermination des Thunks, mais ce sont eux qui vont tombés dans ses filets... quoique bien involontairement.

Il est probable que ce scénario nécessitera plusieurs porteurs pour chaque arme car il est parfois très violent et, surtout, les joueurs vont se faire un ennemi très puissant. D'un autre côté, s'ils se débarrassent de Corman Zimra, des gens hauts placés et mêmes des armes sur tout Tanæphis leur devront une fière chandelle.

Ce scénario contient une pléthore d'informations dont les porteurs n'apprendront probablement qu'une partie. Ce luxe de détails dans la description des ramifications du plan machiavélique de Corman Zimra est destiné à vous aider à improviser pour le cas où vos joueurs auraient des idées farfelues, ce qui est tout le même le terrible lot de la plupart des maîtres de jeu.

Synopsis

Les aventuriers ont été drogués, capturés et empoisonnés à la poussière de Chadiz, un poison inconnu des érudits Batranobans. Ils se voient remettre des armes-dieux (elles-mêmes "empoisonnées") par leur ravisseur, Corman Zimra, un membre du Conseil pour un moment contrôlé sa propre arme: Tangorogrim. Ils devront remonter jusqu'à la source du Sarment d'Oubli, un épice oublié*, pour obtenir les moyens de retrouver la trace de leur tourmenteur. Au cours de leur enquête, ils découvriront l'existence d'un vaste chantage à l'échelle du continent auquel ils s'efforceront de mettre fin. Un assaut en règle de la demeure de Corman Zimra devrait enfin leur permettre de se procurer l'antidote et de libérer Tangorogrim du joug de son possesseur.

* Pour se distinguer du commun des mortels, les Batranobans donnent le genre masculin au mot 'épice'. Imitons-les.

Ambition n'est pas raison

Corman Zimra est le maître incontesté du Conseil des Epiciers de Durville et cela fait de lui le Batranoban le plus puissant de Tanæphis. C'est en effet dans ce conseil que sont prises toutes les décisions afférentes au commerce des épices. Mais son pouvoir ne lui suffit pas. Il ne cesse de tisser les mailles d'un réseau d'intrigues et d'alliances pour prendre le contrôle occulte de territoires Vorozions ou de quartiers de Pôle. Son influence est grande et les rares qui connaissent la portée réelle de sa main griffue le craignent, de Sharcot à Nerolazarevskaya. C'est lui qui a tenté de décimer les Thunks à l'aide d'une MST mortelle de sorte que les Piorads auraient pu les exterminer et concentrer leurs efforts sur le Sud. L'affaiblissement que cela aurait provoqué chez les Derigions et les Vorozions auraient grandement facilité les intrigues de Corman Zimra. Heureusement, grâce aux porteurs, son plan a échoué. Pour le moment du moins.

Comme il se doit pour tout homme de pouvoir, Corman Zimra a été confronté aux armes dans son ascension politique. La rage qu'il ressentait d'être incapable d'imposer sa volonté à ces inaltérables entités l'a presque rendu fou. Grâce à ses serviteurs, il pouvait obtenir les armes les plus puissantes, mais ne pouvait totalement les contrôler (bien que sa force de caractère soit hors du commun). Après des années de frustration, il découvrit enfin comment faire fléchir les armes. Il avait trouvé un moyen de leur faire peur et, ainsi, de les garder sous sa coupe.

Ceci est l'histoire de Tangorogrim, une arme qui tenta d'échapper à l'emprise de Corman Zimra.

Comment soumettre une arme

Si vous avez bien lu les règles (sinon faites-le, je vous attends ici), vous savez qu'il n'y a guère de moyens d'influencer les armes-dieux. En effet, celles-ci sont indestructibles et sont toujours capables de trouver un autre porteur mieux en accord avec leurs désirs. Bien sûr, on peut les menacer de les jeter à l'eau ou de les faire tomber dans une crevasse, mais on ne peut en général pas faire ce coup là deux fois.

Tout ce que les plus savants connaissent des pulsions profondes, complexes et incompréhensibles qui animent les armes est ceci: elles apprennent au contact de leur porteur et ont le désir d'apprendre. Pourquoi ? Que signifie la fusion entre le porteur et son arme ? Les mêmes savants se perdent en conjectures mirobolantes voire scabreuses.

Mais Corman Zimra a su tirer parti de cette constante, de ce désir d'apprendre commun à toutes les armes. Il s'est rendu compte que la plus affreuse des tragédies que peut subir une arme est d'être dans l'incapacité d'avoir un porteur durable, un porteur avec lequel elle puisse vivre des expériences nouvelles.

C'est ainsi qu'il concocta la Poussière de Chadiz ou Poussière de la Mort Lente. Une fois le pommeau ou le manche d'une arme traité avec cet épice, tout porteur est empoisonné à son contact et meurt en quelques jours dans d'atroces souffrances. De plus, l'effet de la Poussière de Chadiz dure très très longtemps (comptez en siècles). Heureusement, il existe un antidote qui retarde un peu l'effet du poison, mais sans l'éliminer totalement. Il s'agit du Sarment d'Oubli, un épice rare car sans grande utilité. Les armes possédées par Corman Zimra ont toutes été traitées et, comme il se réserve l'intégralité de la production de Sarment, sont forcées de rester à son service sous peine de voir leurs porteurs tomber comme des mouches. Corman Zimra est lui même empoisonné, mais c'est un bien faible prix à payer quand on impose sa volonté à des Dieux.

Dans la tente, veuillez agréer...

L'action débute dans le désert de Haâs, à quelques kilomètres au sud-est de Durville, à l'abri d'une opulente tente. Les personnages sont tirés de leur torpeur par les effluves émanant d'un petit flacon présenté à leurs délicates narines par un esclave Gadhar. Ils n'ont sur eux qu'un simple pagne et des chaînes qui leur entravent les pieds. Autour d'eux, une vingtaine d'arbalétriers Batranoban les considèrent avec une suspicion teintée de dédain. Installé sur un monceau de coussins moelleux, une pulpeuse et dévêtue esclave brune à ses pieds, ce qui semble être un dignitaire Batranoban les observe. Il arbore une tenue noire d'apparat et une fine moustache. Il laisse les doigts de sa main gauche jouer avec les boucles soyeuses de l'esclave tandis que son autre main reste crispée sur le manche d'un formidable cimeterre couleur d'ébène, lequel lui rend son étreinte grâce à quelques pseudopodes fermement enroulés autour de son poignet. A l'un de ses doigts brille son seul ornement, une bague d'émeraude finement ouvragée que tout Batranoban peut reconnaître comme le sceau officiel d'un Maître Epicier, un des membres du Conseil. Son visage, celui d'un être fier qui a l'habitude d'être obéi sans discussion, est marqué par la fatigue, la douleur et des gouttes de sueur perlent sur son front. Son regard est sombre et froid. C'est le méchant.

En parlant de douleur et de sueur, les personnages sont aussi gâtés car ils viennent d'être empoisonnés à la poussière de Chadiz et ressentent déjà les prémisses des atroces souffrances dans lesquelles ils devraient mourir si aucune aide ne leur était apportée. Le méchant, il s'agit de Corman Zimra actuellement sous l'emprise de Tangorogrim, leur tient alors à peu près ce langage :

(Sa voix est profonde, lente et ferme, tout en étant néanmoins teintée d'ironie distinguée. Il s'arrête de temps en temps pour chercher son souffle en grimaçant de douleur. Comme ils le ressentent eux-mêmes, les personnages pourront reconnaître là les symptômes d'un empoisonnement à la poussière de Chadiz. Je vous conseille de soigner cette scène car vos joueurs doivent haïr ce type et ils ne vont pas le revoir avant longtemps.)

"Ainsi donc vous êtes mes nouveaux alliés. Mes serviteurs m'ont habitué à mieux, mais il faut mettre à leur crédit que je ne leur ai pas laissé beaucoup de temps. La douleur que vous ressentez est pénible, je le sais, mais ce n'est rien à côté des ravages que va causer le poison qui coule dans vos veines d'ici peu.

(Suit une description peu ragoûtante d'une horrible agonie accompagnée de nombreux effets secondaires. Il sort alors un petit coffret de parmi les coussins et l'ouvre. Il contient autant de sarments d'oubli qu'il y a de personnages. Il en saisit un.)

Heureusement, il existe un moyen d'apaiser temporairement vos souffrances. Un épice. Le Sarment d'Oubli. Néanmoins, je vous déconseille vivement d'utiliser cette simple dose avant que votre peine ne devienne intolérable car j'ai bien peur de ne pouvoir me départir que de ces quelques échantillons... et vous risquez de ne pas en retrouver rapidement."

Des esclaves Alwegs et Gadhars entrent alors dans la tente en portant d'imposantes malles - une par personnage - et les déposent devant les captifs. L'un deux laisse malencontreusement tomber sa charge. Corman Zimra claque des doigts et, malgré ses supplications, l'esclave est promptement emmené à l'extérieur. On entendra ses hurlements pendant tout le reste de l'entrevue...

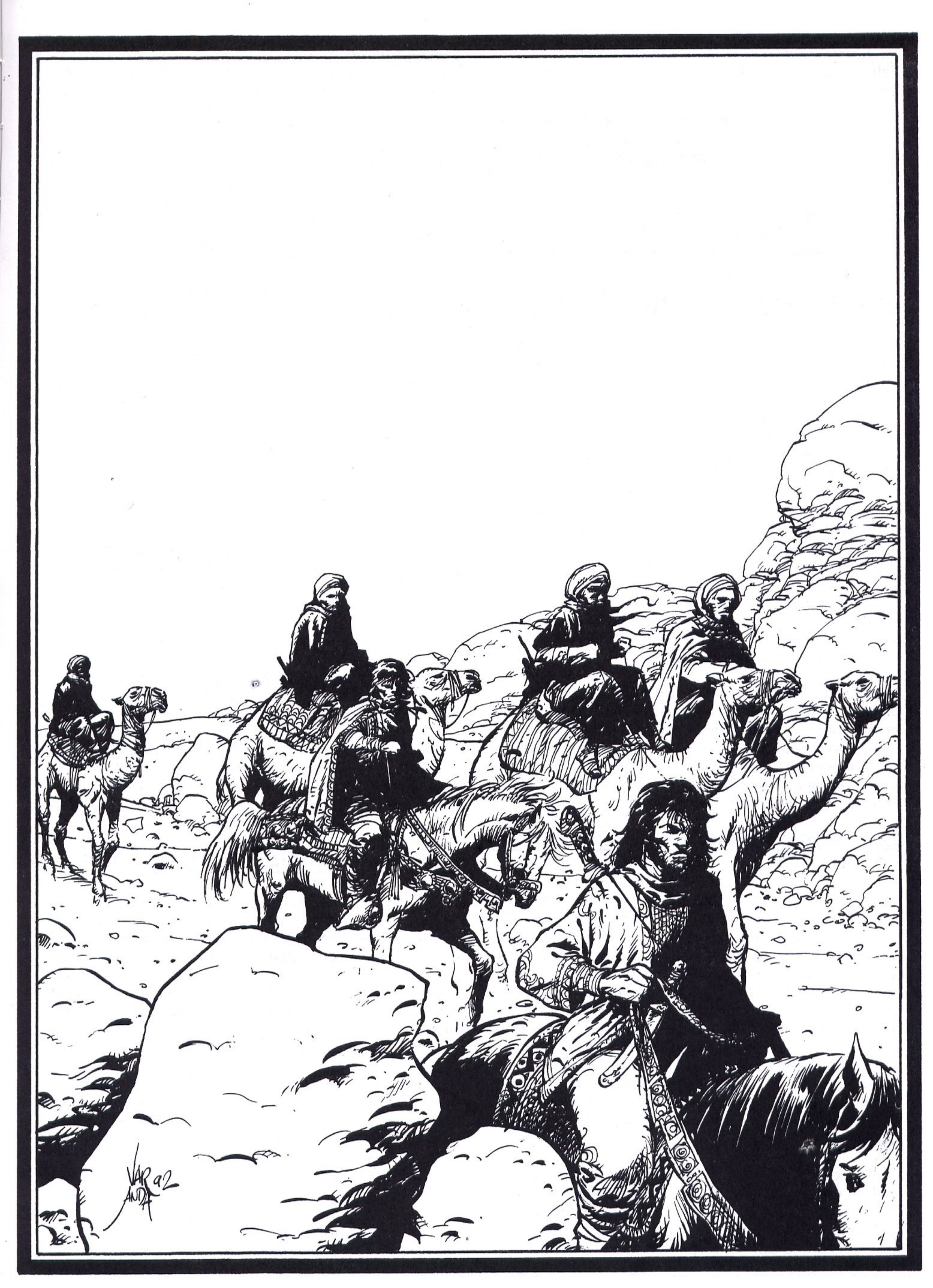
Les malles sont alors ouvertes. Elles contiennent les armes des joueurs, maintenues grâces à des cordages à plus de 25 cm des parois.

"Ces armes sont de nouveau à vous. (Les joueurs peuvent s'en emparer, les arbalétriers Batranobans redoublant de vigilance) Elles vous aideront à payer le prix de votre guérison. Pour cela, vous devez accomplir une simple tâche. Vous devez détruire un épice. Je veux que le Sarment d'Oubli disparaisse à tout jamais de la surface de Tanæphis. Que les récoltes, les cultures et la dernière des graines soient brûlées. Alors, vous pourrez venir me trouver et je vous soignerai... vous et vos armes."

Tangorogrim expliquera alors l'effet de la poussière de Chadiz qui a, bien sûr, été appliquée sur leurs armes. Ces dernières sont au courant de cet état de fait et c'est pourquoi elles ne tenteront rien contre Corman Zimra. Elles ne connaissent pas le plan de Tangorogrim et n'ont guère d'autre choix, pour le moment, que de se plier à sa volonté.

Frustré de n'avoir pas tué depuis longtemps, Tangorogrim décapite alors l'esclave au pied de Corman Zimra et, dans un éclat de rire macabre, téléporte ce dernier à Durville. Les archers tentent de gagner rapidement leurs coursiers (avant que les personnages ne se libèrent) et partent au galop vers la ville. Les esclaves restants ne savent rien de Corman Zimra (ils viennent tous de la guilde des courtisans de Durville) hormis le surnom qu'il s'est donné pour cette opération: "Razif" (le Fort).

Le coffret à Sarments recèle également une bourse contenant 100 Thams ainsi que la clef des chaînes. Toutes les possessions des personnages ont été laissées par les hommes de Corman Zimra à un kilomètre de là (dans la direction de Durville). Un cheval a été ajouté pour chaque personnage qui n'en possédait pas.



Caravane Batranoban

Corman Zimra, escorté de sa troupe personnelle qui l'attendait, quitte rapidement Durville pour rejoindre sa demeure.

Arbalétriers (20): Vétérans Batranobans avec une compétence de Tir de 35%. Chacun d'eux a son cheval.

Esclaves (10): 4 Gadhars et 6 Alwegs normaux. A priori, ils ne combattent pas.

Si vous avez manqué le début

Si vous ne désirez pas jouer ce scénario dans le cadre de la campagne "Eclat de lune", deux cas se présentent.

Si vous utilisez de nouveaux personnages, il vous suffit de considérer que les armes des joueurs sont en fait des armes empoisonnées appartenant à Corman Zimra que Tangorogrim lui a subtiliser pour mettre en œuvre son plan. Une fois délivré de l'influence de Tangorogrim, Corman Zimra remarque bien sûr immédiatement la disparition de ses armes. Les personnages n'étaient pas des porteurs et ne se connaissaient même pas avant d'échouer dans cette tente.

Sinon, les porteurs ont été capturés dans les mêmes conditions que celles décrites ci-dessous, sans qu'il soit besoin de modifier le déroulement du scénario (voir la note à la fin de la section suivante).

Ce scénario peut aussi servir d'introduction à la campagne, car Tangorogrim y tient par la suite une place prépondérante. Cela demandera néanmoins pas mal de travail de votre part car il est souhaitable pour le bon déroulement des scénarios suivants que les porteurs se soient fait un allié de Whitebear (voir "Flocons de sang") et un ennemi de la Mort Carmin. Rien que ça !

Si vous avez manqué le background

Pourquoi donc Tangorogrim veut-il voir détruire le sarment d'oubli ? Tout simplement pour contraindre Corman Zimra à le "désintoxiquer". Il a appris de Paindealer (l'arme que porte d'ordinaire Corman Zimra) que, si le sarment était le seul épice à atténuer les douleurs causées par la poussière de Chadiz, il existait un antidote (le brouet de Thaxin) dont la composition était seulement connue de Corman Zimra. Comme ce dernier est lui-même empoisonné du fait que toutes les armes qu'il possède sont traitées à la poussière de Chadiz, Tangorogrim veut le forcer à fabriquer l'antidote lorsqu'il sera en manque de sarment d'oubli. De plus, s'il veut continuer à utiliser des armes, il se verra contraint de les "nettoyer" de la poussière (cette opération se fait grâce au dit antidote).

Tangorogrim a donc patiemment convaincu Paindealer (qui est une arme plutôt veule, complètement sous l'emprise de Corman Zimra) de prendre le contrôle de son porteur à la première occasion propice et de l'obliger à prendre le cimeterre en main. Tangorogrim a alors cherché à garder le contrôle le temps de mettre à exécution son plan. Pour se faire, il a dû affaiblir Corman Zimra en le téléportant dans le désert, le privant d'eau, de nourriture et de sarment. Une fois le contrôle totalement acquis, du fait de l'étendue du pouvoir de Corman Zimra et de l'efficacité des épices, Tangorogrim n'a eu aucun problème à faire enlever les personnages, construire un campement dans le désert et y affecter une vingtaine de soldats de la route (voir "Le commerce des épices"). De plus, son réseau d'influences est tel qu'il est impossible de remonter la chaîne des ordres jusqu'à lui (les soldats ont appris à ne pas poser trop de questions).

Malheureusement, ce dont Tangorogrim ne s'est pas rendu compte, c'est que Corman Zimra n'est pas homme à courber l'échine, même devant un dieu. Lorsqu'il se retrouva chez lui et que Tangorogrim lui rendit finalement le contrôle, il ne se doutait pas du plan mis en œuvre par son arme (c'est pour cela que Tangorogrim ne pouvait subtiliser qu'une petite quantité d'épice). Il somma tout d'abord Tangorogrim de le lâcher, menaçant de se couper le bras et de jeter le tout à la mer s'il n'obtempérait pas. Et le cimeterre, qui partageait ses pensées, sut qu'il ne bluffait pas. Il isola alors le cimeterre en le murant, histoire que cette dernière incartade ne se reproduise pas inopinément.

Corman Zimra tient en son pouvoir des gens très importants grâce à sa poussière de Chadiz et ne va pas rester inactif lorsque les personnages vont se mettre à l'œuvre. Bien qu'il ne connaisse pas les buts de Tangorogrim, un de ses serviteurs lui a décrit les armes des joueurs qu'il a vues alors que son maître les empoisonnait (car pour Tangorogrim qui contrôlait Corman Zimra à ce moment, la fin justifie les moyens). Une fois en possession du signalement de ces armes, il a immédiatement lancé des hommes à leur recherche.

Note: Ni Tangorogrim, ni Corman Zimra ne savent que ce sont les porteurs qui sont à l'origine de l'échec de l'élimination des Thunks. Tangorogrim a juste pris le premier groupe de porteurs qui lui est tombé sous les pseudopodes. La vie est pleine de coïncidences.

Poussière de Chadiz et Sarment d'Oubli

La poussière de Chadiz, surnommée "la mort lente" par son créateur qui a un goût prononcé pour l'euphémisme, a des effets désastreux sur le métabolisme humain. Cette préparation a l'apparence d'une poudre qui se dilue facilement dans tout liquide en n'y laissant qu'un léger goût de bois. Pour empoisonner une arme, il faut plonger cette dernière dans une solution bouillonnante saturée de poussière de Chadiz pendant une bonne heure. Le manche/pommeau de l'arme est alors imprégnée de minuscules particules qui peuvent déclencher la réaction sur le porteur après un contact d'au moins un quart d'heure. Aucun traitement chimique (feu, eau bouillante, acide...) ne permet de supprimer ces particules qui font corps avec le matériau même de l'arme. Seul le Brouet de Thaxin qui a un mode d'application similaire mais un effet inverse peut nettoyer l'arme.

A la fin de chaque journée entière d'empoisonnement (on ne compte donc pas la première), la victime doit tenter un jet d'endurance avec un malus de 80%. En

cas d'échec (rappel: un jet inférieur à 5% est toujours réussi), elle subit les dommages déterminés par la table suivante. Une improbable réussite critique permet d'enlever un au nombre d'échecs (le prochain échec causera donc les mêmes dommages que le précèdent). Un échec critique est équivalent à deux échecs successifs.

1er échec	1d4
2ème échec	1d4+1
3ème échec	1d6
4ème échec	1d6+1
5ème échec	2d4
6ème échec	2d4+2
7ème échec	2d6
8ème échec	2d6+2
et ainsi de suite.	

Ces points de vie perdus doivent être comptabilisés à part car il ne peuvent être récupérés normalement. Le poison n'empêche néanmoins pas de récupérer les points de vie perdus à cause de blessures, de maladies ou même d'autres poisons.

Comme si cela ne suffisait pas, les douleurs provoquées par la poussière de Chadiz sont telles que la victime se voit infliger un malus de 5% cumulatif par jour d'empoisonnement (après le premier) à tous ses jets de dés. Sont inclus bien entendu les jets d'Endurance. Les 5% ne sont pas additionnés dans le cas d'une réussite (normale ou critique) au jet d'endurance.

***Exemple**: un porteur ramasse une des armes empoisonnées. Ce jour ci, il ne subit ni dommage ni malus. Les deux jours suivants il rate son jet d'endurance (2d4 +1 points de vie en moins, 10% de malus). Le quatrième jour, il réussit un critique! Le cinquième malheureusement, il rate à nouveau (seulement 1d4+1 points de vie en moins, 15% de malus). Le sixième et dernier il fait un échec critique (2d6 + 1 points de vie, 25% de malus). Il est temps de créer un nouveau personnage.*

Le sarment d'oubli est un analgésique peu puissant. Il permet à une personne bien portante (c'est à dire, qui n'est pas sous l'influence de la poussière de Chadiz) de récupérer 1d4 points de vie suite à une perte due à une brûlure (et seulement dans ce cas). De plus, il la plonge dans un sommeil réparateur sans rêves, d'où son nom. Prendre plus d'une dose par jour a de fortes chances de plonger dans un coma profond avec des risques de séquelles (pertes définitives de mémoire, narcolepsie). Difficulté: -50%; Prix: Le sarment d'oubli n'est plus commercialisé. Les Epices Damar (voir ci-après) payent 1 demi-Tham par sarment.

Les effets sur une personne empoisonnée à la poussière de Chadiz sont très différents. La prise d'une dose plonge immédiatement cette personne dans un sommeil profond dont on ne peut la sortir. Durant ce sommeil le sarment guérit les dommages causés par le poison, à concurrence de 15 points de vie par dose. Même si tous les dommages ne sont pas soignés, l'effet analgésique suffit à supprimer la totalité des malus que subissait la victime.

La durée du sommeil est de quatre heures plus dix minutes par point de vie récupéré. Chaque semaine d'utilisation régulière du sarment (3 à 4 doses), cette durée diminue de moitié jusqu'à être réduite à une dizaine de minute de somnolence au bout de cinq semaines.

Pour ne subir aucun des effets néfastes dus à la poussière de Chadiz, il suffit donc de consommer une dose de sarment d'oubli tous les deux jours.

Ce que pensent les armes

Lors de l'empoisonnement d'une arme, Corman Zimra fait bien attention à la manipuler avec des pinces pour toujours rester hors de son aura de contrôle. C'est pourquoi, n'ayant pas eu de porteur durant cette période, les armes des joueurs n'ont aucun souvenir de leur empoisonnement. Leurs porteurs ont été drogués (et éventuellement tués) et quand elles les ont de nouveau retrouvés, elles étaient empoisonnées. Tangorogrim ne leur a rien expliqué de son plan, ce qui les met dans une position ambiguë. D'un côté, elles veulent se débarrasser du poison et pour cela elles ne peuvent se permettre de détruire le sarment d'oubli, sous peine de tuer rapidement tous leurs porteurs. D'un autre côté, les armes doivent éliminer une menace qui pèse sur toutes leurs consœurs et donc détruire le sarment ! Il est rare que des armes soient confrontées à un tel dilemme typiquement humain: l'intérêt personnel à court terme contre l'intérêt commun à long terme. C'est pourquoi, indécises, elles n'interviendront pas tellement dans le déroulement de l'action, se bornant à alimenter la haine des porteurs envers Corman Zimra. Car ça c'est sûr, il faut le faire disparaître et de manière sanglante.

Lorsqu'un des porteurs se fera tuer, l'arme attendra que son successeur soit empoisonné pour l'informer de son état. Sinon, le nouveau porteur pourrait tenter de se débarrasser de son arme avant d'être atteint. De plus, le fait que son porteur soit empoisonné est la meilleure assurance pour l'arme qu'il fait de son mieux pour trouver l'antidote.

Le désir de guérir prend le pas sur tous les autres (même les désirs exacerbés). Cela ne signifie pas que l'arme n'a plus de personnalité, mais qu'en cas d'incompatibilité entre la satisfaction d'un de ses désirs et la bonne marche de l'enquête, c'est cette dernière qui primera.

Durville

Capitale Batranoban, Durville, la blanche cité, est le carrefour des épices. Pratiquement toute la production d'épice destinée à l'exportation vers d'autres régions passe par Durville et c'est là que siège le Conseil, la plus haute autorité Batranoban. Bien qu'elle ne soit pas la plus peuplée des villes Batranobans, c'est celle qui voit le plus de passage et dont les rues sont les plus animées.

La partie la plus ancienne de Durville a été établie sur une colline et ceinte de trois hauts murs qui en font une véritable forteresse. Cette construction date de près de deux mille cinq cents ans. Lorsque les Derigions construisirent la route de l'épice, ils la firent naturellement passer par Durville, mais les Batranobans de l'époque refusèrent de percer leurs murailles.

C'est pourquoi la route passe au pied de la colline, au sud de la ville. Au fil des années, la ville s'est étendue vers l'Hostellerie du Pont, la première construction de pierre à avoir été bâtie à l'extérieure de Durville, devant le pont sur la rivière Sefaras. De nouveaux remparts ont rejoint ceux de ce qui était dorénavant appelé la Ville Haute, désormais seulement accessible par la Ville Basse.

La Ville Haute

Si sa superficie est comparable à celle de la ville basse, elle ne contient qu'un dixième de la population totale de la ville. Les bâtiments y sont tous antiques, construits en albâtre, ivoire et marbre (vous vous demandiez sûrement d'où venait ce surnom de "blanche cité", non ?). C'est le faste qui règne.

En effet, les Maisons Batranobans les plus importantes résident ici et faire preuve d'opulence est déjà un pas vers l'accession au Conseil. On aura ainsi la surprise d'apercevoir au détour d'une rue une fontaine, des bas-reliefs élaborés, de délicats arrangements floraux, voire une statue d'origine Derigion. La plupart des habitations sont grandes, avec des jardins intérieurs, et possèdent souvent un ou deux étages.

L'accès à la ville haute se fait par une unique entrée au sud. Il est réglementé et toute personne d'apparence douteuse (ne possédant de signe extérieur de richesse) sera refoulée par la garde, à moins qu'elle ne présente un justificatif à sa présence.

Un tel justificatif sera demandé à tout non-Batranoban voulant pénétrer dans la ville haute. La nuit, l'entrée est interdite à tous sauf aux résidents et des patrouilles sillonnent les quartiers pour morigéner vertement les contrevenants. La ville haute est également inaccessible la veille et les jours où siège le Conseil. Seuls les résidents peuvent y circuler et le couvre-feu est renforcé.

Que visiter ?

Il y a des tas de belles choses à voir dans la ville haute, entre autres:

- **Le Conseil**: c'est l'imposant bâtiment aux multiples colonnades dans lequel se tiennent les séances du Conseil des Epiciers. C'est aussi le centre administratif de Durville, là où sont répertoriés tous les mouvements d'épice.

Interaction: l'entrée est défendue par de nombreux gardes et un secrétaire zélé. Il est relativement aisé d'obtenir un rendez-vous avec l'un des membres présents (trois ou quatre en moyenne, selon leurs attributions), pour peu que l'on ait une bonne raison à fournir. Stol Nern (voir "Les membres du conseil") y travaille quotidiennement.

- **La Maison des Oiseaux**: c'est un hôpital pour gens très très riches (chaque malade a son pavillon particulier) empli de mignons petits oiseaux. Des gens très très riches viennent d'ailleurs de tout Tanæphis (les malades surtout) car les praticiens y ont la réputation de pouvoir tout guérir.

Interaction: le Docteur Ikam, propriétaire, prétend ne pas connaître le mal dont souffrent les porteurs. Il est cependant gêné car il reconnaît les symptômes, les mêmes présentés par plusieurs des membres du Conseil qui sont venus le consulter sous le sceau du secret.

- **La Maison des Graines**: ce ne sont pas les graines pour les oiseaux de la maison précédente mais en quelque sorte un musée contenant de nombreux échantillons (de 1000 à 10000 par espèce) de tous les épices existants ainsi que de leurs graines. Il y est fait un peu de culture. En général, seuls les résidents de la Ville Haute peuvent acheter leurs épices ici (à des prix prohibitifs, mais la qualité du produit est inégalable).

Interaction: la maison se visite, sous la houlette d'un guide volubile. Les épices sont classés par familles d'effet et, curieusement, le sarment d'oubli est absent de la section des remèdes. Corman Zimra s'est bien sûr arrangé pour faire disparaître les échantillons. Gil d'Haâs, le conservateur, peut administrer la Décoction de Tramane Enflammé (voir plus loin) avec un bonus de 25% aux chances de réussite.

- **La Raffinerie**: c'est le nom donné au quartier, au sud-est de la ville haute, où sont regroupés les laboratoires dans lesquels sont préparés de manière industrielle les épices et conçues les plus étranges mixtures. Même si la plupart des plantations effectuent le traitement d'une partie de leur récolte sur place, le recours à la Raffinerie est souvent plus économique. Il va sans dire que ce quartier est strictement interdit à tout étranger et que les autres doivent montrer patte blanche.

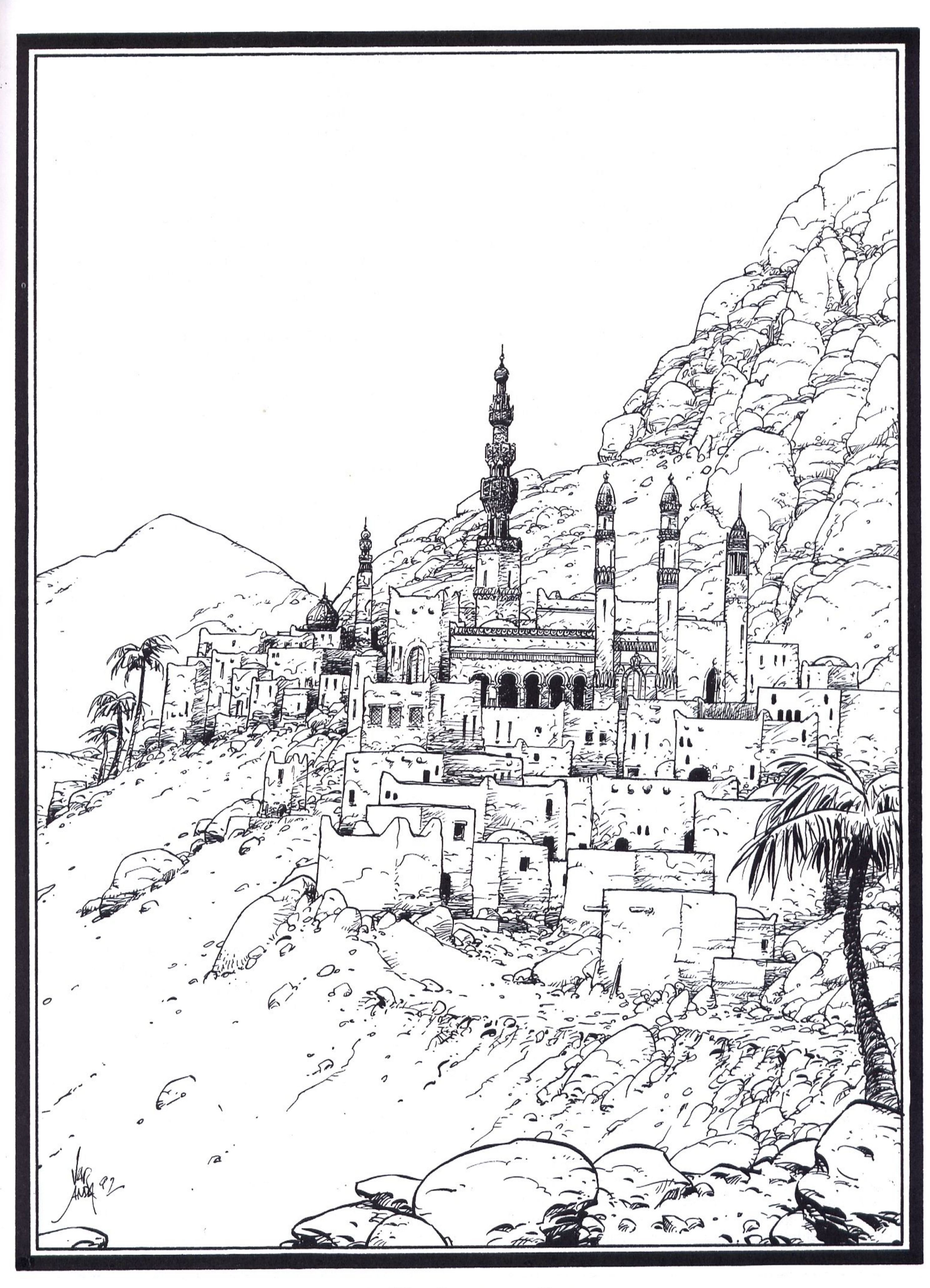
Interaction: Munis de la formule correcte et d'un ordre du Conseil, les "raffineurs" n'ont aucun mal à concocter rapidement n'importe quelle préparation. Le maître raffineur, Moktar de Sharcot, est capable d'analyser la composition (et d'en déduire la préparation) de la Poussière de Chadiz et du Brouet de Thaxin si on lui en confie des échantillons... et quelques cobayes.

- **La Bibliothèque**: Recèle de très anciens textes (il faut se rappeler que l'écriture Batranoban a plus de trois mille ans) provenant de toutes les races ayant développé une écriture. Malheureusement, le système de classement est à revoir. La bibliothèque ne prête pas d'ouvrages !

Interaction: un endroit propice à faire le bonheur d'un investigateur moyen. Aucun renseignement de valeur pour ce scénario ne peut néanmoins y être trouvé (à moins de réussir à exhumer des rapports sur le saccage des plantations de sarment d'oubli par des brigands... engagés comme il se doit par Corman Zimra).

- **La Rue**: Comme il est dit plus haut, la ville haute regorge de surprises architecturales. La plupart sont malheureusement cachées derrière de rébarbatives murailles.

Interaction: Il n'est pas de bon ton d'interpeller les passants. Chacun à sa place et les chameaux seront bien gardés.



Ville Batranoban

La Ville Basse

Son mur d'enceinte décrit une boucle du sud-ouest au sud-est de la Ville Haute. C'est dans la ville basse que se retrouvent tous ceux qui vendent ou achètent des épices. A tel point qu'environ un cinquième de la population de la ville basse est constitué "d'étrangers" venant acheter soit des épices rares, soit de grandes quantités, ou recherchant des prix plus intéressants qu'à Pôle. Il n'est donc pas surprenant de constater que l'hôtellerie est un commerce florissant (même si l'Hostellerie du Pont attire une bonne partie des voyageurs).

Que visiter ?

- **L'Hostellerie du Pont**: Immense bâtisse de trois étages, à la fois hôtel, taverne, théâtre, fumerie, tripot et bordel. Très populaire car l'échelle des prix est grande. Il est dit que certains soirs, dans les alcôves de la troisième galerie, des Batranobans des grandes Maisons viennent masqués s'encanailler en secret. Haut lieu de la vie nocturne.

Interaction: c'est le lieu de rendez-vous idéal, de nombreux boxes et salons privés assurent confort et discrétion. Une coutume veut qu'une parole donnée à l'Hostellerie a valeur de contrat. La sécurité est assurée par de nombreux archers et arbalétriers parcourant les galeries et surveillant la salle commune et, parfois, par des porteurs d'armes. Terril Oeil-Noir, un Hysnaton d'origine Derigion, dirige l'établissement et veille au grain, n'hésitant pas le cas échéant à éconduire les trublions.

- **L'Epicerie**: c'est le nom du quartier regroupant la centaine d'officines, d'échoppes et d'étals de vendeurs d'épices. Chacun a de meilleurs épices que son voisin et à des prix inférieurs encore ! A visiter avec une bourse bien pleine.

Interaction: On peut y acquérir toute sorte d'épices et à tous les prix... sauf du sarment d'oubli. Si l'on est patient et dur en affaire, on peut trouver des épices à 75% du prix des règles.

- **La Maison des Echanges**: c'est le siège de la Guilde des Epiciers dans la ville basse. On doit y demander ses autorisations de transport ou de vente d'épices (qui sont, pour de grosses sommes, transmises au Conseil). Certains agents de la maison des échanges circulent incognito dans l'Epicerie pour vérifier que les directives du Conseil (sur les prix ou l'interdiction de vente) sont respectées. On murmure que certains de ces agents ne seraient pas Batranobans, mais c'est très improbable. Il y a en permanence une longue queue d'acheteurs étrangers venus chercher leur autorisation de transport. Une batterie de scribes affairés s'emploie à les faire attendre le moins longtemps possible.

Interaction: Sérinion, délégué de la Guilde, remplit avec compétence son office. Affable, il expliquera avec enthousiasme les rouages du commerce des épices (voir la section qui lui est consacrée). C'est par lui que les porteurs peuvent apprendre la destination des récoltes de sarment d'oubli (moyennant un petit dédommagement).

- **Les Embrumés**: c'est le nom du quartier délabré, au nord-est de la ville basse, qui possède le douteux privilège de se trouver à la verticale de la Raffinerie. Du fait des retombées des effluves en émanant, les habitants de ce quartier sont souvent dans un état de stupeur grave. C'est aussi le repère de toute la racaille de la ville car la garde ne s'y risque pas. "Embrumé !" est une insulte courante à Durville.

Interaction: idéal pour recruter de la racaille à bon marché ou se faire agresser. Si l'on reste plus de deux heures dans ce quartier, on doit réussir un jet d'Endurance Difficile ou subir les effets d'un épice ou d'un poison déterminé aléatoirement.

- **Le Quai de Tehen**: Entre trois et quatre barges à fond plat faisant la navette entre Tehen et Durville y sont en permanence amarrées. Lorsque ces barges remontent la rivière, elles sont propulsées (à la rame !) par des esclaves ou halées par des polacs ou des chameaux.

Interaction: il est peu probable que les armes veuillent faire un tour en bateau.

- **La Place des Auberges**: même si elle est colossale, l'Hostellerie du Pont ne peut accueillir tous les voyageurs de Durville. Les auberges de ce quartier sont nombreuses et la qualité des services variable, quoiqu'il y ait bien peu de quatre étoiles. Le taux de non-Batranobans est plus élevé et il y a même des établissements qui n'admettent que des clients d'une certaine race.

Interaction: un bon endroit pour trouver des compatriotes et avoir des nouvelles du pays. Un bon endroit également pour prendre part à une échauffourée entre Piorads et Thunks, Piorads et Derigions, Piorads et Vorozions... (surtout aux alentours de l'infâme "Relais du Piorad en Campagne")

- **La Rue**: bigarrée, en vertu de la vocation cosmopolite de Durville, la foule se meut sans cesse dans un ballet d'étoffes et de métal, une cacophonie de marchandages et d'injures. Toutes les races sont représentées et les querelles (pratiquement) enterrées le temps d'une transaction. De nombreuses patrouilles se chargent de maintenir le calme.

Interaction: si la règle générale semble être "occupez-vous de vos oignons", on peut toujours trouver quelqu'un qui s'intéresse à ce que vous avez à dire... même quand on ne le désire pas.

De plus, la ville basse regorge de marchés (surtout à l'Ouest du Sefaras, l'Est étant réservé à l'Epicerie) où l'on peut trouver de tout et pour tous les prix. Les tapis Batranoban côtoient les lances Gadhars et les étoffes Derigions, tout comme d'hypothétiques reliques arrachées aux sables du désert.

Les Guildes à Durville

Toutes les guildes (sauf celles des navigateurs et des mercenaires de Pôles) sont représentées à Durville. Elles ont toutes leurs sièges dans la ville basse.

- Les guildes des coursiers, des voyageurs, des écrivains et des cartographes partagent le même bâtiment. L'activité y est toujours débordante et les délais de livraison des messages par les coursiers peuvent en souffrir (à moins d'y mettre le prix). La guilde des cartographes n'a à Durville qu'une "succursale" sans beaucoup d'archives.

- La guilde des marchands, complètement phagocytée par la guilde des épiciers, n'a qu'un rôle marginal. Ses locaux se réduisent d'ailleurs à un simple bureau dans la maison des échanges.

- La guilde des mercenaires est toujours bien achalandée en musculeux guerriers et il y a toujours des petits boulots à faire (escorte de convoi, protection d'entrepôt, escarmouche entre deux maisons...). On peut y recruter en trois jours jusqu'à une trentaine de guerriers. Il y a toujours deux à trois porteurs d'armes mineures et parfois un ou deux porteurs d'armes normales.

- La guilde des courtisans n'a pas ici l'envergure de la puissante organisation qu'elle peut être dans d'autres contrées. Néanmoins, c'est un bon endroit pour obtenir des informations si l'on sait dénouer les cordons de sa bourse. Certains de ses membres sont spécialisés dans l'art de faire absorber des épices à une innocente victime. On peut requérir ce genre de services de la guilde, mais les prix risquent d'en arrêter plus d'un (au minimum dix fois le prix de l'épice employé si la victime est un simple voyageur étranger). De plus, El-Chayat, son responsable, se réserve le droit de refuser tout contrat qui pourrait lui porter préjudice ou qu'il juge trop dangereux. La guilde possède un superbe hôtel attenant à ses locaux où il est même possible de résider si l'on peut payer les 250 Thams sollicités par jour. Le service y est irréprochable.

Les Epices Damar

Les porteurs peuvent apprendre à la Maison des Echanges que l'intégralité des chargements de sarment d'oubli est acheté par un revendeur de l'Epicerie: les Epices Damar. "Damar" est le plus grand magasin de l'Epicerie et le plus fréquenté. A tel point que les clients se voient remettre des jetons numérotés à l'entrée et doivent souvent patienter plusieurs heures avant que leur tour n'arrive. La sécurité est le maître mot chez Damar. Comme à l'Hostellerie, des arbalétriers parcourent une galerie d'où sont descendus des paniers par lesquels transitent l'argent et les épices. Les vendeurs, derrière un imposant comptoir en U, se contentent de passer les commandes sur des notes à des collègues sur la galerie. Ces derniers sont chargés d'aller chercher les épices dans la réserve qui n'est pas accessible par le bas. Le bâtiment possède deux autres entrées: celle de l'entrepôt par laquelle arrivent les marchandises et qui est pratiquement toujours close, et celle des administratifs, menant au bureau de Damar, en permanence gardée par deux porteurs et cinq ou six gardes.

Obtenir un rendez-vous avec Damar n'est pas chose difficile, mais on ne pourra pas tirer grand chose de lui. Le sarment d'oubli ne fait que transiter chez lui et, sans qu'il ait besoin de prévenir qui que ce soit, quelqu'un vient lui payer le chargement le soir de son arrivée à Durville et l'emmène dans la nuit. L'acheteur se fait reconnaître grâce à une broche d'or et Damar a reçu comme stricte consigne de ne jamais confier de sarment à une personne n'ayant pas cette broche. Opérant à chaque fois un substantiel bénéfice, Damar n'a jamais cherché à creuser cette affaire. Il sera d'ailleurs peu enclin à en parler.

Damar et plusieurs des employés (en particulier ceux qui travaillent à l'entrepôt) ont appris la position de la plantation de sarment en discutant avec les convoyeurs, mais ils n'ont pas conscience d'être les seuls à connaître ce secret. Ils connaissent également le nom du propriétaire, Oxymar, car il est inscrit sur les patentes de vente (voir la section suivante).

Il n'y a bien sûr pas de sarment d'oubli en vente aux Epices Damar.

Le commerce des épices

Le mécanisme du commerce des épices est simple: seuls ont le droit de vendre ou de transporter des épices les possesseurs de patentes délivrées par le Conseil. Les patentes sont nominatives et attribuées pour chaque type d'épice, pour une quantité limite donnée et possèdent une date limite de validité (de un mois à deux ans à partir de la date d'émission). Dans le cas des patentes de transport, la destination est également indiquée. Chaque patente porte le sceau du membre du Conseil ou de l'administratif qui l'a autorisée. Seuls des Batranobans peuvent obtenir ces patentes, mais un 'étranger' peut en posséder (au nom de son patron) s'il travaille pour un épicier. Les patentes ne concernent ni la possession ni la culture d'épice, mais que peut-on faire de ses épices si on n'a pas le droit de les transporter ou de les vendre ?

Si des étrangers souhaitent ramener chez eux des épices achetés en territoire Batranoban, deux cas se peuvent se présenter. Soit la valeur de la totalité de leurs épices est inférieure à 1000 Thams et dans ce cas ils n'ont besoin d'aucune autorisation, soit elle est supérieure et ils doivent demander une autorisation de transport à la Maison des Echanges. Ces autorisations ne sont délivrées qu'en accord avec les directives du Conseil. Ce dernier peut, par exemple, interdire la vente en ville d'un certain type d'épice, réservant ainsi l'exclusivité aux comptoirs de la guilde (si ceux-ci sont approvisionnés) et faisant flamber les prix. Tout vendeur d'épice a pour obligation de se tenir au courant des derniers décrets passés et de demander des autorisations de transport à ses acheteurs pour des sommes de plus de 1000 Thams.

Ces simples règles impliquent que la revente d'épice est interdite, ce qui n'empêche pas le trafic de proliférer malgré les efforts des agents de la guilde. Il n'est pas rare de se voir proposer des doses dans la rue, à des prix inférieurs au tarif en vigueur, et même d'épices interdits. Il n'est pas rare, non plus, de se faire arnaquer.

Epices et bureaucratie

S'il est un secteur où l'administration des Batranobans n'a rien à envier à celle des Vorozions, c'est la gestion des épices. La Maison des Echanges récolte quotidiennement un véritable flot d'informations sur tous les mouvements d'épices intra et extra-muros et les transmet au Conseil. Là, des experts en la matière planchent nuit et jour pour analyser les tendances, détecter les anomalies. Un monopole est-il sur le point de se créer ? Il y a-t-il des fluctuations anormales de la demande chez certains clients ? Des épices rares servant à concocter une mixture interdite ont-ils la même destination ? Bien sûr, le travail est titanesque et l'administration du Conseil est en permanence débordée (et certains disent même corrompue). Malgré tout, son labeur porte souvent ses fruits. En tout cas assez souvent pour inspirer une juste peur aux contrevenants potentiels.

Les documents sur lesquels travaillent le Conseil sont essentiellement de deux natures: les demandes d'autorisation transmises par la Maison des Echanges ainsi que le double des autorisations accordées et les cahiers des portes.

Ces "cahiers" sont en fait des registres dans lesquels sont énumérées toutes les entrées et sorties d'épices de Durville (les autres villes Batranobans emploient également ce système, mais leurs cahiers ne sont pas envoyés à Durville). En effet, des gardes situés aux portes de la ville ont pour mission de comptabiliser la moindre graine ou dose d'épice les franchissant. Certains de ces gardes sont accompagnés de ouistitis à plumeau, ainsi appelés à cause de leur crête touffue. Ces singes sont entraînés à détecter l'odeur des épices et n'ont pas leur pareil pour les débusquer dans les chargements qui entrent ou sortent de Durville. Pour décourager le trafic, toute personne ne possédant pas de patente et désirant introduire des épices à Durville doit payer une taxe forfaitaire de 20% de leur valeur. Heureusement pour les porteurs, le sarment d'oubli n'a plus aucune valeur marchande.

Les Gardiens de la Route, une troupe armée directement aux ordres du Conseil, sont chargés de vérifier la légalité des transports d'épices sur tout le territoire Batranoban. Comme leur nom l'indique, on les trouve en grand nombre sur la route des épices où ils escortent parfois les convois les plus importants. Ils ont le droit de saisir tout chargement d'épice non couvert par une patente ou une autorisation de transport. Chaque patrouille des Gardiens est accompagnée d'un ouistiti à plumeau.

Patentes au porteur

Les pontes du commerce des épices se sont vite aperçu que si le système en vigueur permettait de lutter contre les malhonnêtes gens, il empêchait les honnêtes gens comme eux de magouiller tranquillement. C'est pourquoi les membres du conseil se sont octroyés le droit d'émettre des patentes non-nominatives qui porte le sceau générique du conseil et non le leur. Dans le cas des patentes de transport, il n'est pas non plus nécessaire d'indiquer de destination.

Ces patentes spéciales sont cependant dûment enregistrées et soumises au même contrôle que les autres (quoiqu'avec sûrement moins de zèle de la part des administratifs). La possession d'une de ces patentes implique que l'on a le soutient plus ou moins direct d'un des membres du conseil et, même si cela peut éveiller la suspicion, assure une relative impunité.

Patrouille de Gardiens de la Route

20 vétérans Batranobans armés d'arbalètes avec une compétence de Tir de 35%. Pour le combat de masse, une patrouille de Gardiens de la Route correspond à une unité de cavaliers dont les caractéristiques sont:

EF: 20 PU: 80 MO: Elite IN: +3

Bonus de soutien: +6.
Ces unités n'utilisent pas de drogues de combat.

Les membres du conseil

Le conseil compte treize membres élus par les dignitaires des soixante maisons les plus riches du pays. Chacun d'eux est le propriétaire d'une ou de plusieurs plantations où se trouve le plus souvent leur demeure. De plus, ils ont presque tous une résidence secondaire dans la ville haute. En plus de son rôle de législateur et garant de la bonne marche du commerce des épices, chaque membre se voit attribuer une tâche qui lui est spécifique. Cette tâche correspond un peu à un portefeuille ministériel et va des relations avec les comptoirs de la guilde au commandement des troupes du conseil en passant par la gestion des finances. Les membres du conseil ne sont pas rémunérés mais au contraire participent à parts égales au budget annuel. Une fois élus, ils ont de toute façon bien d'autres moyens d'accumuler des richesses.

Chaque membre se voit remettre par son prédécesseur la bague d'émeraude symbole de son appartenance au conseil. Les treize émeraudes sont taillées selon des motifs différents et servent de sceaux personnels aux membres. Les motifs sont inspirés du folklore Batranoban et n'ont pas de lien avec la charge attribuée. Il s'agit de représentations stylisées d'animaux, de plantes ou d'armes. Ce système de sceaux existe aussi dans le reste de l'administration avec des bagues de rubis ou d'améthyste selon le grade dans la hiérarchie.

Si les noms des membres ou les sceaux qui leur sont associés ne sont pas connus du commun des citoyens de Durville, il est de notoriété publique que quatre d'entre eux sont des porteurs.

Stol Nern

Le plus célèbre d'entre eux est sans conteste Stol Nern. Quicksilver, son fleuret, est réputé être la lame la plus rapide de Tanæphis. Même si c'est probablement faux, il ne vaut mieux pas tenter de le vérifier. Ressemblant un peu à Corman Zimra et ayant un rôle important au conseil, il a la charge du "commerce extérieur", Stol

Nern fait un bon suspect. De plus, sa présence permanente au conseil peut expliquer la célérité avec laquelle les autorisations de transport de sarment sont accordées. Il n'y a que trois autres membres dont les fonctions exigent qu'ils se rendent régulièrement au conseil.

Depuis trois mois Stol Nern est intoxiqué à la poussière de Chadiz et il bout de rage et de désir de vengeance. Il avait été invité à dîner dans la propriété d'un de ses amis, a été drogué et quand il s'est réveillé, lui et Quicksilver étaient empoisonnés. Son ami, sa famille et tous ses serviteurs étaient morts.

Il a appris par son arme que Corman Zimra et Tula Custana étaient également atteints, quoique Paindealer se soit bien gardé de révéler d'où vient le coup. Il fait confiance à Corman Zimra qui lui a dit avoir subi la même mésaventure que la sienne (il a d'ailleurs tué un de ses amis pour étayer son propos). Quant à Tula Custana, il n'a pour lui que du mépris. Stol Nern a bien essayé d'enquêter sur l'origine du sarment d'oubli, mais comme il communiquait ses résultats à Corman Zimra, ce dernier n'a eu aucun mal à lui mettre des bâtons dans les roues sans qu'il s'en aperçoive.

Stol Nern aura beaucoup de mal à croire à la culpabilité de Corman Zimra. Il s'agit tout de même du chef du conseil. Il peut accorder son aide aux porteurs mais se montrera suspicieux, voire paranoïaque à leur égard. A moins d'avoir une preuve formelle de la culpabilité de Corman Zimra, il n'agira pas ouvertement contre lui.

Son sceau représente **une épine de Sarkan**.

Mel Riffat

Un autre suspect possible est Mel Riffat. Bien qu'il ne ressemble en rien à Corman Zimra, il est le seul porteur du conseil à ne pas être empoisonné. Il prend son rôle de commandant de l'armée très au sérieux. Cette armée, indépendante des maisons, assure la défense des villes et la sécurité sur le territoire Batranoban. Les gardiens de la route font partie de l'armée mais peuvent recevoir des ordres de n'importe quel autre membre du conseil, ce qui ne manque pas de chagriner Mel Riffat.

En fait, sa tâche n'est pas si importante puisqu'en cas de réel conflit (et il n'y en a pas eu depuis plusieurs siècles) un conseil de crise est élu. De plus, la sécurité est en générale très bien assurée localement par les armées privées des maisons. La paie de l'armée provient du budget du conseil.

Mel Riffat passe son temps en tournées d'inspection et exercices militaires. Complexé par son âge (il a 29 ans, ce qui est très jeune pour un membre du conseil), il est persuadé qu'il doit sans cesse faire ses preuves. Il ne sera pas d'humeur à écouter les balivernes des porteurs et même prêt à en découdre avec eux s'ils ne veulent pas le laisser tranquille.

Deux mois après le début du scénario, Corman Zimra essayera de l'empoisonner de la même manière que pour Stol Nern. La tentative échouera et dégénérera en une bataille dans laquelle Mel Riffat trouvera la mort. Corman Zimra éliminera tous les témoins et l'enquête menée sous l'égide du conseil conclura à une simple agression. Mel Riffat sera rapidement remplacé au conseil et son successeur ne sera pas un porteur.

Mel Riffat a comme sceau **un ours debout**.

Les membres empoisonnés

Il peut paraître étonnant que des membres du conseil ne soient pas en mesure de retrouver l'origine du sarment d'oubli. Mais pour cela, il faudrait qu'ils cherchent à le faire. Plusieurs raisons les en découragent. Tout d'abord, Corman Zimra étant un fin psychologue a pris soin de choisir ses victimes parmi les membres les plus malléables, peu enclins à risquer leur position en se lançant dans une enquête qui pourrait révéler qu'ils subissent un chantage. De plus, ne sachant qui est l'empoisonneur, ces dernières risqueraient de l'avertir par inadvertance de leur intérêt pour le sarment, ce qui signerait leur arrêt de mort. Ensuite, Corman Zimra se garde bien de leur donner des ordres inacceptables ou trop fréquents. Enfin, ils ont peur.

En effet, tous les membres des grandes maisons sont dès leur plus jeune âge immunisés par mithridatisation ou autres traitements à tous les poisons existants. Qu'ils aient été empoisonnés suffit donc à prouver l'étendu du pouvoir de leur maître chanteur. De plus, il est manifeste pour chacune des victimes que d'autres membres du conseil sont atteints. L'observation du déroulement des séances est à cet effet très parlante. Certains membres votent parfois en contradiction avec leurs anciennes convictions, adhérent sans discuter à des propositions de lois, etc. L'inertie des autres membres conforte celle de chacun d'entre eux. Et puis, le sarment d'oubli arrive régulièrement alors... pourquoi se compliquer la vie ?

A la recherche du sarment d'oubli

Le sarment d'oubli n'est cultivé que dans une unique plantation au cœur du désert d'Haâs. Corman Zimra s'est arrangé pour que toutes les autres plantations disparaissent soit à cause d'incendies malencontreux ou plus simplement détruites par des pillards. De toute façon cet épice a depuis longtemps été oublié et remplacé par la poussière d'Orlog, beaucoup plus efficace et moins difficile à cultiver.

Un système de jachère permet trois récoltes de sarment par an, la prochaine ayant lieu dans trois mois. Lorsque une récolte est cultivée, la précédente est traitée (sur place). A la fin du ramassage de la récolte courante, tous les épices traités sont envoyés à Durville où ils sont achetés par Damar. Le soir de la livraison, lorsque le cahier de la porte de l'Est est amené à la maison des échanges, un employé à la solde de Corman Zimra (quoiqu'il ignore l'identité de son commanditaire) constate l'arrivée du sarment. Il prévient deux hommes de mains et leur remet la broche qui sert de signe de reconnaissance avec Damar ainsi qu'une patente au porteur datée du jour même pour la quantité livrée. Karim, l'employé, obtient les patentes spéciales en blanc de Corman Zimra qui se les procure illégalement au conseil (mais facilement vu son poste). Karim contacte alors un autre homme à la solde de Corman Zimra, Zeghal.

Ce dernier a pour tâche de payer Damar et de partir à bride abattue vers la résidence de son chef pour l'avertir de l'arrivée du sarment.

Une fois que les hommes de mains ont pris possession du chariot contenant le sarment, ils sortent de Durville par la porte de l'Ouest et empruntent de nuit la route des épices. En fin de matinée du lendemain, ils obliquent vers le Nord pour atteindre une oasis où les attendent une quarantaine d'hommes de Corman Zimra que celui-ci a envoyé récupérer le chargement après la visite de Zeghal. L'épice est alors acheminé vers la résidence, à une journée de route au Nord-Ouest de l'oasis. Les hommes de mains rendent la patente et la broche, sont payés et se voient remettre deux chevaux pour regagner Durville.

Corman Zimra ne reçoit pas le sarment directement chez lui car il est indispensable à son entreprise que le minimum de personnes aient connaissance de la destination de l'épice. Seuls Zeghal et le chef du détachement qui récupère le chargement savent que du sarment d'oubli va chez lui. De plus, il ne souhaite pas qu'Oxymar (voir section suivante) puisse parvenir jusqu'à lui.

Il est très difficile de remonter la filière. Du fait des allées et venues à la Maisons de Echanges (même tard dans la soirée), il est peut concevable de réussir confondre Karim. Le sarment reste très peu de temps à Durville et, si cela constitue déjà un indice, ce n'est pas suffisant. Il est bien sûr possible de tenter de suivre un chargement depuis la plantation, au risque tomber sur les guerriers de Corman Zimra. Les porteurs peuvent également tenter d'acheter les services des gardes de la porte de l'Est ou de quelqu'un à la maison des échanges pour être prévenus de l'arrivée du sarment. Dans ce dernier cas, Karim risque de l'apprendre et de prévenir Corman Zimra par l'entremise de Zeghal. Enfin, pour que la filière puisse être remontée, il faut surtout qu'il y ait une nouvelle livraison. Or, les porteurs ne peuvent se permettre d'attendre trois mois. Et de toute façon ils doivent détruire la plantation!

In cauda venenum

Une fois que le sarment lui est parvenu, Corman Zimra en distribue à ses victimes grâce à une chaîne d'un minimum de cinq coursiers successifs. Il effectue environ une livraison par mois d'une dizaine de doses sarment pour chacune des personnes qu'il tient sous sa coupe. Corman Zimra possède une grosse réserve de sarment, pour le cas où quelques récoltes seraient mauvaises. Le sarment qu'il livre est parfois accompagné d'un message intimant des ordres à exécuter sous peine de voir sa dose de sarment arriver très en retard... et peut-être même trop tard. Chacun de ces messages est écrit sur un parchemin scellé et signé d'une queue de scorpion stylisée.

Corman Zimra a pour le moment sous son contrôle une cinquantaine de personnes, à tous les échelons hiérarchiques, dont six membres du conseil. Il est assez intelligent pour ne pas donner des directives similaires à des personnes qui se connaissent. Un de ses atouts est que les personnes qu'il fait chanter se sentent esseulées, ayant également intérêt à rester discrètes sur leur état de peur d'être démises. Comme de plus il jouit d'une certaine influence, même sur des gens qu'il n'a pas empoisonnés et même au sein du conseil, on voit qu'il n'a aucun mal à ce que sa volonté soit faite.

Les ordres qu'il donne dans les parchemins sont le plus souvent de nature commerciale: accorder des remises sur un épice, autoriser un monopole, accorder ou interdire un crédit, favoriser certains contrat, promulguer un embargo. Pris séparément, ces ordres ne signifient pas grand chose. Ils concourent cependant tous au même but: le contrôle absolu de toute la production d'épices par un seul homme à travers les mailles d'un réseau d'influence recouvrant tout Tanæphis.

Pour des raisons de commodité, trois personnes sont livrées en sarment directement depuis la plantation parmi lesquels Tula Custana, un membre du conseil qui réside tout près de là.

La plantation

Après être passés à la Maison des Echanges et aux Epices Damar, les porteurs connaissent donc la position de la plantation. Elle est située dans le désert de Haäs à une demi-journée à cheval de l'oasis de Lirtir, lui-même à trois jours de voyage au Sud-Est de Durville.

Le désert regorge de plantations de tailles diverses, mais si les porteurs se dirigent droit sur l'oasis, ils n'en rencontreront pas en chemin. Les voisins les plus proches de la plantation sont Tula Custana, à une journée au Sud, qui cultive du muffin et Men Cara, à une demi-journée à l'Est, qui récolte des copeaux de Sharcot.

La plantation a la forme d'un cercle de deux kilomètres de diamètre au centre de laquelle se trouve les bâtiments. Il est facile d'en repérer la limite, car la couleur du sol semble changer de l'or au brun. En effet, le sol de la plantation est piqué de dizaines de milliers de petits tuteurs d'une dizaine de centimètres de haut espacés les uns des autres de vingt à trente centimètres.

Apparemment, ces tuteurs ne soutiennent rien. En fait, le sarment d'oubli est une racine qui lorsqu'il pousse s'enroule en autour du tuteur à une trentaine de centimètres sous le sol. Un soin particulier doit être apporté à ce que la racine soit la plus ramassée sur elle-même possible pour que le sarment soit consommable. Les "jardiniers" se servent d'outils appelés shlaffus en forme de lances dont la pointe serait munie de multiples crochets. Ils enfoncent leurs shlaffus le long des tuteurs en effectuant d'expertes torsions pour resserrer les fibres du sarment. Puis ils retirent le shlaffu, avancent jusqu'au prochain tuteur et recommencent l'opération dix heures durant, chaque jour.

Shlaffu: Init +2 ; Dom G ; Sol 15 ; Cg.

Jardiniers (30): Batranobans normaux avec une Connaissance de 85%, une protection de 3 et une Attaque Normale de 40% s'ils utilisent leur shlaffu (sinon 10%).

Les bâtiments

Il y a cinq bâtiments disposés en L au cœur de la plantation.

- **La demeure des jardiniers**: Une longue bâtisse comprenant un dortoir, un réfectoire, une cuisine et des dessertes. C'est là que sont entreposées les réserves de nourriture.

- **La demeure d'Oxymar**: Cette construction est sensiblement plus petite. On y trouve les chambres d'Oxymar et de Tal Gulan, le contremaître. Une trappe dans une pièce gardée en permanence par deux des jardiniers mène à une cave où Oxymar garde son pécule: cinq coffres contenant au total environ 20.000 Thams. Seulement, Oxymar est très près de ses sous et assez paranoïaque à leur endroit. Il a donc fait construire un faux plafond en bois soutenu par de fragiles solives destiné à s'effondrer si un des coffres est forcé. Ce plafond soutient une plaque de verre et l'espace entre le verre et le vrai plafond est entièrement rempli d'acide. L'acide vient de l'arme d'Oxymar, Gongtir, et est versé par une petite trappe dans la chambre d'Oxymar qui est juste au dessus de la cave. Pour éviter le plafond et l'acide si le piège se déclenche, il faut réussir un jet d'acrobatie (Très difficile si le personnage est près d'un coffre, difficile s'il est vers le centre de la salle et moyen s'il est près de l'escalier). Les dommages infligés sont déterminés sur la colonne K et la ligne (10 - RU du jet d'acrobatie s'il est réussi). Si le jet est raté, les dommages sont de 40 ou de 45 s'il s'agit d'un échec critique. Exemple: si 07 est un jet d'acrobatie réussi, le personnage ne se prend que 12 points de dommages. Une réussite critique signifie qu'aucun dommage n'est subit. Dans la chambre d'Oxymar, on peut trouver les directives de Corman Zimra (signées d'une queue de scorpion) (voir "In cauda venenum").

- **L'enclos**: Au coin du "L", l'enclos contient une dizaine de chevaux ainsi que deux chariots. C'est également là que se trouve le puits de la plantation.

- **Deux Entrepôts**: ce sont de grandes tentes contenant des ballots de sarments. Dans la première est stocké l'épice non traité et dans la seconde, le sarment une fois qu'il a été préparé. La préparation implique des phases de trempage dans une huile spéciale et de séchage. Des cuves creusées dans le sol prévues à cet effet se trouvent dans la deuxième tente.

La plantation n'est pas entourée d'un mur ou d'une barrière, sûrement pour ne pas attirer l'attention. Comme les bâtiments sont à découvert, il est difficile d'en approcher discrètement, tout du moins de jour. Quelques chemins étroits entre les tuteurs la sillonnent de part en part. Dans la journée, il y a en toujours une vingtaine de jardiniers au travail répartis sur toute la plantation. La nuit, quelques hommes montent la garde autour d'un feu près des bâtiments, effectuant de temps en temps des patrouilles par groupes de deux. Oxymar a donné une consigne formelle à ses hommes: pas de visiteurs !

Tal Gulan: Vétéran Batranoban avec une Connaissance de 120%.

Oxymar

Démesurément grand, le corps recouvert d'écailles, Oxymar est un monstre. Rejeté par une société par trop ségrégationniste, il a été découvert par Corman Zimra qui a vu en lui le moyen idéal de protéger efficacement sa plantation. Gongtir, son arme, lui a été remise par une tierce personne après avoir été au préalable traitée à la poussière de Chadiz.

Une fois qu'Oxymar a été très atteint, Corman Zimra est venu le trouver, sous un faux nom, et a joué au docte médecin. Quel hasard ! Le sarment d'oubli soulageait les maux d'Oxymar et Corman Zimra possédait justement la dernière plantation existante. Quel malheur qu'il n'existe pas d'antidote. Qu'à cela ne tienne, l'épicier était près à donner la plantation à Oxymar en échange d'une complète allégeance.

Oxymar n'a pas conscience d'être tombé dans un piège et considère l'homme qui lui envoie des ordres comme son bienfaiteur, bien qu'il ne connaisse pas son identité véritable. Il est le seul dans la plantation à connaître les vertus spéciales du sarment d'oubli.

Personne, pas même Tal Gulan, ne sait d'ailleurs qu'il est empoisonné. Cependant, son existence lui pèse. Cela fait bientôt dix ans qu'il est dans cette plantation et, bien qu'il ait amassé une petite fortune, il s'ennuie et s'aigrit à la perspective de devoir rester ici pendant plusieurs siècles.

Bien sûr, il attaquera sans retenue toute personne mettant en péril sa plantation, n'hésitant pas à sacrifier l'un de ses hommes pour activer son arme si la situation l'exige. Sa réaction sera d'autant plus virulente si Corman Zimra a pu le mettre en garde avant l'arrivée des porteurs.

Si les porteurs arrivent à communiquer avec lui, il sera possible, quoique difficile, de semer le doute dans son esprit quant à la bienveillance de son patron. Dans ce cas, il sera disposé à aider les porteurs en leur fournissant un peu de sarment (au maximum, suffisamment d'épice pour un mois par porteur) et les renseignements dont il dispose. Si les porteurs se montrent très convaincants, il est même prêt à se départir d'un peu de son argent. Quoiqu'il en soit, Oxymar désire obtenir des retombées rapides de ses largesses et veut être tenu au courant le plus rapidement possible de l'existence ou de la non-existence d'un antidote.

Les renseignements dont dispose Oxymar sont en fait les ordres signés d'une queue de scorpion qu'il reçoit. Il doit s'occuper de la livraison du sarment de trois personnes: Tula Custana, à la plantation de muffin au Sud; Dame Lorena, Quartier des Roues à Pôle; et Jardine Selet, à la guilde des marchands de Nerolazarevskaya. Pour effectuer ses livraisons à Durville, Oxymar possède de nombreuses patentes de transport et de vente de sarment d'oubli à son nom. Le cachet sur ces documents est celui d'un simple employé du conseil car ces patentes sont automatiquement accordées aux propriétaires Batranobans.

Si les porteurs suppriment Oxymar et désirent détruire ou s'emparer de tout le sarment d'oubli, la tâche n'est pas simple. Soit ils trouvent un moyen de contraindre les jardiniers à déterrer les sarments et ils peuvent terminer en un mois, soit ils effectuent le travail eux-mêmes et cela risque d'en prendre plusieurs ! Une autre technique peut être de retirer tous les tuteurs, ce qui a pour effet de rendre les sarments impropres à la consommation au bout d'un mois (et de toute façon ils serait difficile de les retrouver sous le sol). Cela peut être fait en quelques semaines. Si les porteurs parviennent à s'emparer d'une récolte complète (c'est à dire, s'ils attendent trois mois), ils disposeront de trois mille sarments traités et d'autant de non traités. Avec une telle réserve, ils peuvent aller à Pôle et en revenir et même se rendre à Nerolazarevskaya. Cependant, la prudence et l'urgence de la situation devraient sans doute les en dissuader.

Dans les vapeurs de muffin

Il y a tout de même fort à parier que les porteurs se rendront tout d'abord chez Tula Custana. C'est le propriétaire de la plus grosse exploitation de muffin du pays, ce qui en fait l'homme le plus riche. Sa plantation s'étend sur une centaine de kilomètres carrés et est ceinte d'une haute palissade. Des centaines de gardes patrouillent sans cesse à l'intérieur et aux alentours immédiats de la propriété. De nombreux chameaux chargés de balles de muffin et puissamment escortés partent vers Durville presque quotidiennement. Toujours est-il que l'accès à Tula Custana sera aisé. Il semble accorder plus d'importance à la sécurité du muffin qu'à celle de sa propre personne.

Le muffin est une plante ressemblant à une unique tige de lierre. Pour le cultiver, on tend de longs fils au-dessus des plants autour desquels le muffin vient s'enrouler. Les feuilles à l'intérieur de la boule compacte qui ne tarde pas à se former commencent alors à fermenter. Quand la fermentation est jugée suffisante, les tiges sont coupées et l'épice peut être traité. L'utilisation de fils et non de tuteurs facilite grandement la récolte.

La demeure de Tula Custana est un palais démesuré, véritable hymne au mauvais goût. Il est construit sur le modèle de tentes de nomades, avec un grand hall entourées de dépendances. Les murs y sont surchargés de tentures et tapisseries. Des œuvres d'art sont entassées un peu partout et il règne une odeur écœurante d'une dizaine d'encens mélangés. Tula Custana recevra les porteurs dans son salon, affalé sur un monceau de coussins.

Tula Custana et Cutter

C'est un homme dans la force de l'âge, au visage bouffi et au teint rougeaud (ce qui donne un effet assez bizarre chez un Batranoban). Ventripotent et adipeux, il est vêtu d'un immense pantalon de soie rose et d'un gilet richement brodé qu'il n'a aucun espoir de réussir à fermer un jour. Perpétuellement plongé dans une transe due à une consommation immodérée de muffin, il ne cesse de délirer, remarquant à peine ce qui se passe autour de lui. Il tient en permanence dans sa main chargée de bagues son arme, une dague nommée Cutter. Il sera plus facile de communiquer avec Cutter qu'avec Tula Custana qui se bornera à proposer des pâtes de fruits au muffin aux porteurs durant ses épisodiques éclairs de conscience. Cutter a été empoisonnée par Corman Zimra et offerte anonymement à Tula Custana qui l'a candidement acceptée. Depuis, il noie son regret dans les vapeurs du muffin.

Cutter n'arrête pas d'insulter mentalement son porteur (ce que les armes entendront), le traitant de lâche et de gros porc. Complètement soumis à l'autorité de Corman Zimra, Tula Custana n'a pas l'intention de tenter quoi que ce soit qui risquerait d'interrompre ses livraisons de sarment d'oubli. Cutter est obligée d'accepter la situation, car même quand elle contrôle son porteur, il est tellement plein de muffin qu'elle ne peut pas en faire grand chose.

En dépit de la proximité de la plantation, Tula Custana ignore d'où vient le sarment. Si les porteurs proposent à Cutter de s'emparer de la plantation de sarment par la force, cela fera sortir Tula Custana de sa torpeur. Il s'y opposera catégoriquement, arguant que sa spécialité à lui, c'est le muffin. Cutter ne pourra pas contrôler et forcer Tula Custana à envoyer des troupes car ses conseillers (les véritables administrateurs de la plantation) s'y opposeraient si aucune raison valable n'était fournie. Ce qui n'est bien sûr pas envisageable.

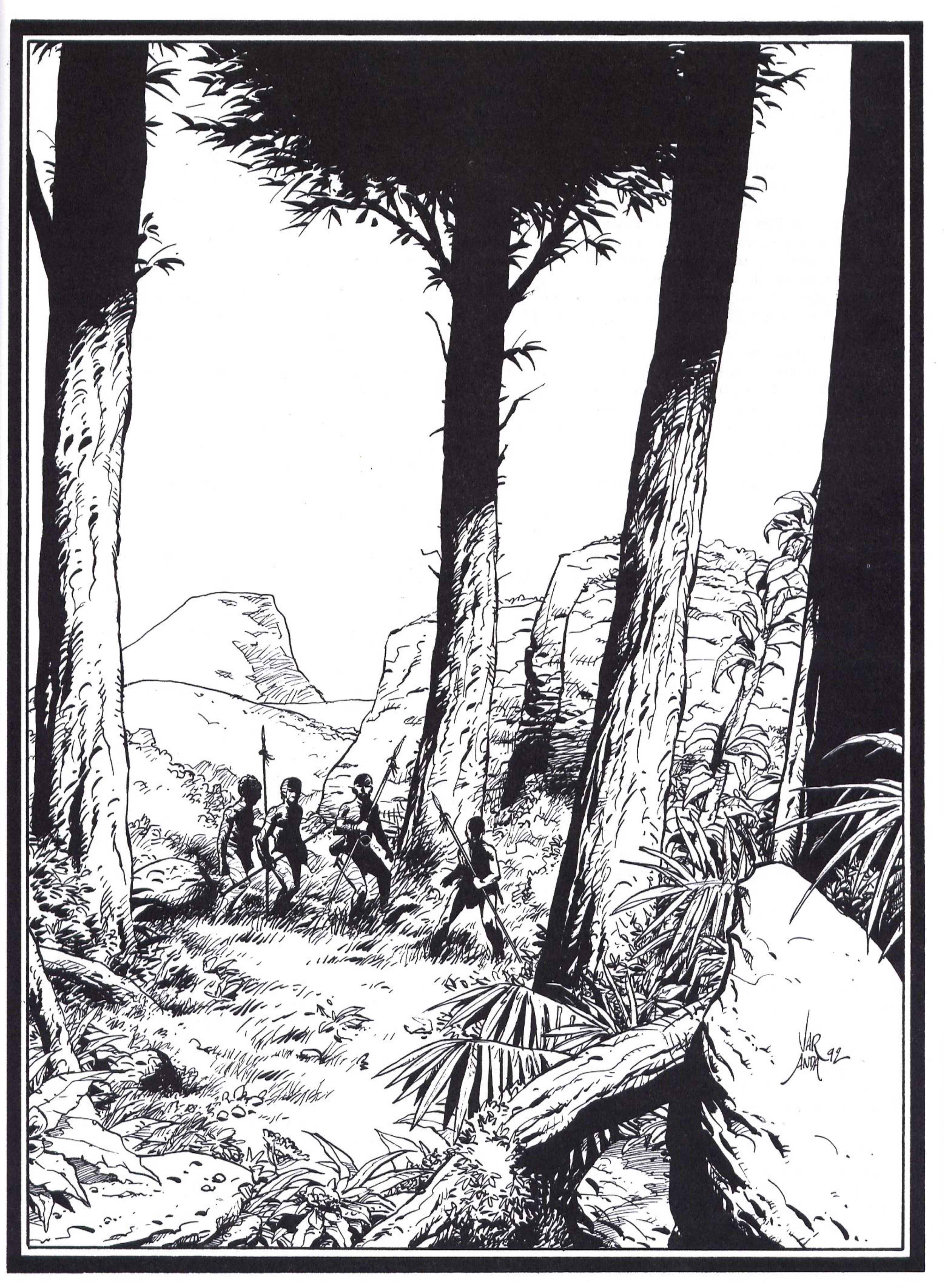
Si les porteurs racontent leur mésaventure en détail, Cutter leur suggérera d'identifier leur agresseur en se servant du motif de sa bague. Les porteurs n'ont évidemment aucun souvenir de cet infime détail, mais il existe un moyen de le raviver. Une préparation appelée "Décoction de Tramane Enflammé" permet d'invoquer des souvenirs enregistrés par les armes. Tula Custana s'en est servi dernièrement pour retrouver sa pipe à muffin qu'il avait égarée. Malheureusement, il n'en a plus mais il devrait être facile, pense Cutter, d'en obtenir à Durville.

Cutter est en mesure d'aider de manière plus substantielle les porteurs dans leur quête, mais ne le fera qu'à leur demande. Elle leur laissera par exemple consulter et emporter les ordres de Corman Zimra reçus par Tula Custana. Elle sait que Stol Nern et Corman Zimra ainsi que leurs armes sont empoisonnés et que Mel Riffat ne l'est pas. Elle acceptera de leur donner de l'argent, à concurrence de 8.000 Thams. Elle veut bien sûr être tenue au courant des progrès des porteurs.

Tula Custana a pour sceau **un chameau ailé**.

Le tramane enflammé

Le tramane est un épice rare (et donc cher) dont l'utilisation demande une certaine pratique. La prise de tramane permet à un porteur de se remémorer le souvenir d'une situation qu'a perçue son arme. La mémoire des armes n'est pas sélective, comme celle des humains. Elles se souviennent de tous les détails aussi bien sensoriels que psychiques ou physiologiques ressentis par chacun de leurs porteurs successifs. C'est pour cela qu'elles apprennent au contact des humains, car chaque porteur représente une combinaison unique de sensations.



Guerriers Gadhars

Cependant, la somme d'information est telle et leur façon de penser si différente de la notre qu'elles ne peuvent se rappeler l'intégralité de ces souvenirs à volonté. Pour cela, il faut qu'une conscience humaine les guide, les aide à remonter le flot d'images, de sons et d'émotions jusqu'au point précis qu'elles veulent atteindre. Cela signifie donc que pour être efficace, le tramane ne peut être utilisé qu'avec une arme consentante, cherchant à raviver le même souvenir que le porteur.

On peut facilement trouver du tramane à Durville, bien que la plupart du temps les épiciers demandent un délai de livraison d'une journée minimum. Il n'est en effet pas conseillé de garder un épice d'une telle valeur dans son arrière boutique. Dans l'épicerie, le prix de la dose varie entre 8.000 et 15.000 Thams. Pour 12.000 Thams et au-dessus (comme c'est le cas chez Damar par exemple), la prise de l'épice peut être, à la demande de l'acheteur, supervisée par l'épicier. La maison des graines propose un tarif de 10.000 Thams la dose, prise et Liqueur de Sroat comprises (voir ci-après). Elle peut en effet se permettre de faire des prix quand il s'agit de sommes si importantes.

Le tramane se prend en décoction et celle-ci, pour avoir de l'effet, doit être bue encore bouillante (d'où le nom de tramane enflammé). Pour éviter de se brûler, il faut boire auparavant une dose de Liqueur de Sroat, un épais liquide bleuté qui tapisse le tube digestif et le protège de la température excessive (200 Thams la dose). Si aucune précaution n'est prise, le buveur subira 4d6 points de dommage et aura un malus de 50% à son jet de Volonté.

Une fois la décoction consommée, l'arme et le porteur doivent se concentrer sur le souvenir à évoquer. Cela peut être un lieu, une personne, un événement, une odeur... Une tierce personne pose alors des questions pour affiner le souvenir et, comme le porteur décrit oralement ce qu'il perçoit et tente d'apporter des réponses, l'image mentale se précise, jusqu'à ce que le souvenir désiré (s'il est véritablement dans la mémoire de l'arme) apparaisse. Pour que cette réminiscence ait lieu, le porteur doit réussir un jet de Volonté moyen. En cas d'échec, le tramane n'a pas d'effet et il faut prendre une nouvelle dose. Si le porteur fait un échec critique, il est amené à revivre le traumatisme de son arme au moment de la mort d'un de ses porteurs. Le choc lui cause alors un coma d'une heure et la perte définitive d'un point de Volonté.

Note: bien que toute cette recherche de souvenir soit décrite oralement par le porteur, rien ne l'oblige à dire la vérité sur ce qu'il perçoit.

Rappel: Si le porteur achète son tramane à la maison des graines et si Gil d'Haâs en supervise la prise, il aura un bonus de 25% à son jet de Volonté.

Si un des porteurs cherche à rappeler à son arme la bague de son kidnappeur, il reverra avec précision le poignet entouré de pseudopodes, la main crispée sur le manche du cimeterre et enfin la bague sur l'émeraude de laquelle est gravé un serpent à tête d'aigle: le sceau de Corman Zimra.

Pôle, aller et retour

Si, une fois les renseignements obtenus à la plantation de sarment, les porteurs désirent se rendre à Pôle, le voyage risque de leur prendre plusieurs mois, ralentis qu'ils sont par leur chargement de sarment. De plus, le transport de l'épice ne peut guère se faire discrètement en territoire Batranoban et il se peut que les gardiens de la route soient à leur recherche (voir "Sur la trace du serpent").

Le quartier des roues

Le quartier des roues est la section de Pôle à laquelle aboutit la route des épices. Sa situation, au Sud-Ouest de Pôle, en fait un quartier relativement sûr par rapport aux autres régions limitrophes, mais la sécurité n'y est pas moins la préoccupation principale de ses habitants. Le commerce florissant avec l'Ouest suscite en effet bien des convoitises de pillards, détrousseurs et autres Sekekers intrépides. Devant son nom à la très grande quantité de chariots, charrettes ou voitures à bras le traversant chaque jour, le quartier des roues est le siège d'une intense activité. Percevant des taxes sur les marchandises y transitant, c'est un quartier prospère et donc bien défendu.

"Les Roues", comme disent les habitants, sont dirigées avec justice et efficacité par Loren, fils de Sir Thobias et Dame Lorena. Loren est extraordinairement jeune pour une telle responsabilité (17 ans) car il hérité la charge de son père, après que ce dernier eut trouvé la mort au cours d'une expédition punitive contre des bandits. Cependant, les dignitaires des Roues n'ont pas souhaité organiser d'élections pour le remplacer, sachant bien que le véritable dirigeant était Dame Lorena.

L'édit de Mansard (126 ap. Néinnes) interdit toujours aux responsables des quartiers d'être des porteurs. Or, pendant une de ses expéditions, Thobias était entré en possession d'une arme très convoitée, Spinner. Voulant conserver à la fois son poste et l'aide de l'arme, il la remit à sa femme. Spinner, source inépuisable d'informations et excellente conseillère, lui permit de tripler le revenu des Roues en trois ans, lui assurant la confiance et le soutien de ses administrés. A sa mort, personne ne leva la voix quand Dame Lorena annonça la nomination de Loren, de peur d'attirer l'attention des instances supérieures de Pôle.

Une extension prochaine fournira plus de détail sur Pôle et sur la politique commerciale des Derigions, mais les porteurs n'ont pour l'instant guère besoin d'en savoir plus.

Spinner

Corman Zimra a réussi, par l'entremise de quelques hommes de mains, à empoisonner Dame Lorena, mais pas Spinner. L'arme a poussé Dame Lorena à se plonger dans un sommeil cataleptique à l'aide de divers épices. Cela lui permet de n'avoir besoin que d'une dose de sarment d'oubli par mois et fait qu'elle a des réserves pour des années.

Pendant ce temps là, Spinner fait semblant de se plier aux exigences de Corman Zimra, ayant des affaires plus urgentes à régler qui nécessitent une position influente telle la direction d'un quartier de Pôle. Ses buts actuels sont si importants pour elle qu'elle supporte (même avec peine) d'être portée par un légume.

Les porteurs seront sur simple demande reçus dans la demeure de Dame Lorena par son fils. Celui-ci les conduira à Spinner une fois qu'ils lui auront expliqué leur situation. Dame Lorena repose, telle un gisant, sur son lit, Spinner sur son sein. Des serviteurs veillent en permanence sur elle. Une immense carte de Tanæphis piquée d'une multitude d'épingles colorées recouvre un des murs de sa chambre.

Spinner est une épée longue faite en pierre de lune possédant une bouche pulpeuse à hauteur de sa garde. Après avoir écouté les porteurs (malgré son état, Dame Lorena entend ce qui se passe autour d'elle) et s'être entretenu avec les serviteurs (qui semblent plus être des conseillers), Spinner recommandera aux porteurs de chercher de l'aide à Durville auprès de Faz'Tan, un ami à elle dont elle fournira l'adresse. Elle est bien sûr intéressée par l'antidote, mais a pour le moment des affaires trop pressantes pour consacrer de l'énergie à sa recherche.

Si les porteurs lui en parlent, Spinner leur apprendra que Jardin Selet de Nerolazarevskaya est mort depuis plusieurs mois. Probablement qu'un des convois qui devaient lui apporter son sarment n'a pu arriver à bon port à temps.

C'est tout ce que les porteurs pourront tirer de Spinner qui semble très occupée et désireuse de rester seule avec ses conseillers. Elle ne révélera rien d'elle-même ni de ses sources de renseignements.

La levée des troupes

Une fois que les porteurs auront appris l'identité de leur commanditaire et tourmenteur, il ne fait pas de doute qu'ils chercheront à avoir une "discussion" avec lui. Mais Corman Zimra est totalement inaccessible. Il ne quitte sa propriété que pour se rendre aux séances du conseil et toujours sous bonne garde. Et bien sûr, il ne reçoit pas. La seule solution est donc d'entrer chez lui par la force pour provoquer la confrontation. Mais la place forte de Corman Zimra est bien gardée (voir "L'assaut") et il faut s'assurer d'un certain soutient pour y pénétrer. On peut estimer la puissance des troupes de Corman Zimra avec un jet de Stratégie qui permet de savoir que 4 unités suffisent à défendre la place forte et qu'elle ne peut contenir plus 8 unités.

Les porteurs peuvent lever des troupes sans attirer trop l'attention du fait du continuel flot de mercenaires combattant dans des escarmouches entre les Maisons. Leur problème majeur sera, comme toujours, le nerf de la guerre.

Les porteurs doivent entretenir et équiper leurs troupes jusqu'au jour de l'assaut. Les paragraphes suivants décrivent quelles ressources ils peuvent obtenir de leurs alliés et dans quelles conditions.

Oxymar

S'il est toujours en vie et que l'on parvient à le convaincre de la nécessité d'attaquer Corman Zimra, il ira jusqu'à se départir de 2.500 Thams. Il ne s'engagera pas personnellement.

Tula Custana

Cutter parviendra à suffisamment remuer Tula Custana pour qu'il sorte de sa torpeur et ordonne à quatre de ses unités (deux "Guerriers" et deux "Cavaliers", voir Livre 1 p.34) de participer au combat. Elles se rendront sur le champ de bataille la veille de l'assaut, selon la date prévue par les porteurs. Tula Custana peut également soutenir l'effort de guerre à hauteur de 3.500 Thams.

Stol Nern

Il ne veut rien savoir de cette histoire et n'aidera pas les porteurs dans leur entreprise.

Faz'Tan

C'est un petit cultivateur d'épices qui réside aux environs de Durville. S'ils vont le voir sur les conseils de Spinner, les porteurs le trouveront plus qu'affable. Il peut leur fournir deux unités de "Guerriers Batranobans" et 5.000 Thams. Il se montrera discret sur l'origine des troupes et des fonds ainsi que sur ses relations avec Dame Lorena. Il est un porteur d'arme (un glaive en pierre de lune).

Les Maisons voisines

Comme tout homme influant, même (et surtout) s'il est craint, Corman Zimra s'est fait des ennemis chez ses voisins jaloux. Les querelles locales peuvent servir aux porteurs. Un peu de diplomatie, de l'assurance et quelques Thams bien dépensés leur permettront d'obtenir des troupes auprès de ces envieux. Un maximum de quatre unités de "Guerriers Batranobans" (une par Maison) au coût moyen de 500 Thams par unité peut être joint à leurs forces de cette manière.

Il est bon de rappeler que les dignitaires des Maisons sont des personnages fiers et règlent en général leur problèmes eux-mêmes. C'est pour cela qu'il sera si difficile d'obtenir une complète coopération. Il faut considérer ces troupes comme une "aide morale" de leur part.

La guilde des mercenaires

C'est sans doute là que les porteurs recruteront la plus grande partie de leurs hommes... et dépenseront le plus d'argent. Comme il est dit plus haut, on peut rapidement réunir assez de mercenaires pour former l'équivalent d'une unité de Mercenaires Alwegs. Cependant, si l'on veut un effectif plus élevé, cela prend du temps. Et il faut continuer de payer les mercenaires engagés pour ne pas qu'ils partent chercher du travail ailleurs (ceci comprenant le gîte et le couvert ainsi que l'entretien d'une éventuelle monture). La guilde de Durville peut envoyer des messages à celles de Sharcot et de Tehen, mais les mercenaires ainsi trouvés sont considérés comme engagés sur place (la durée de leur voyage leur est donc due).

Le tableau suivant indique le nombre d'unités de Mercenaires, d'Archers ou de Cavaliers Mercenaires (au choix) disponibles en fonction du temps et le coût total pour tous les hommes engagés. (Note: les 10% dus à la guilde sont inclus)

Nombre	Semaines	Coût (Thams)
1	1	50
2	2	650
3	3	1.900
4	4	4.350
5	4	5.000
6	4	5.650
7	5	9.900
8	5	10.550
9	5	11.200
10	6	17.250
11	6	17.900
12	6	18.550

Il est peu probable que les porteurs puissent continuer d'entretenir des troupes au-delà de cette période.

Si les joueurs souhaitent engager des porteurs d'armes mineures le coût forfaitaire est de 150 Thams par porteur, pour un maximum de 10 porteurs (soit 1.500 Thams).

Un seul porteur d'arme normale est disponible et il demandera 1000 Thams.

Artisans locaux

La guilde des mercenaires de Durville n'offre pas les mêmes avantages que celles qui se situent en territoire Vorozion et il faudra faire appel à la main d'œuvre locale pour obtenir les équipements nécessaires à une telle opération.

Un bélier revient à 1000 Thams.

La panoplie d'assaut (cordes, échelles et quelques palissades mobiles) coûte également 1000 Thams pour l'ensemble des troupes.

Il n'est pas possible d'obtenir des engins de siège plus sophistiqués.

Note aux ninjas

Il est bien sûr possible qu'un porteur dont l'arme possède Vol et Invisibilité (ou Ombre) pénètre subrepticement chez Corman Zimra. Cependant, il risque d'être bien seul face aux centaines d'hommes qui gardent l'intérieur.

On n'est pas dans "Mission impossible". Si cela vous pose néanmoins des problèmes, considérez qu'un des gardes est porteur d'une arme mineure ayant comme pouvoir Détection de la vie ou Détection du danger.

L'assaut

Embuscade !

Si les porteurs ne souhaitent pas s'attaquer directement à la place forte, ils peuvent tenter d'intercepter Corman Zimra pendant un de ses voyages entre Durville et sa demeure. Bien sûr, il n'est pas facile de monter une embuscade dans le désert, surtout avec un nombre aussi élevé d'hommes. De plus, Corman Zimra ne cherchera pas à combattre mais à fuir.

L'escorte de Corman Zimra (dont une partie vient spécialement de Durville) est composée de:

- 4 unités de Cavaliers (PU 240);

- 4 unités de Scouts (PU 60);

- 2 unités de Cavaliers lourds (en charge, PU 480).

Pour contraindre ces hommes au combat, il faut les affronter avec des troupes ayant une puissance au moins une fois et demie comparable à la leur (soit 780 x 1,5 = 1170). Même dans ces conditions, si les troupes de Corman Zimra éliminent tout un flanc de l'attaque en un tour, leur chef parviendra à s'échapper.

L'attaque du fortin

Corman Zimra occupe l'un des nombreux forts établis il y a bien longtemps pour la défense du territoire Batranoban. Il se situe à deux jours de route au Nord-Ouest de Durville. Une petite piste mène à une grande double porte qui constitue le seul passage pour franchir les murailles de douze mètres de haut.

Le fortin renferme:

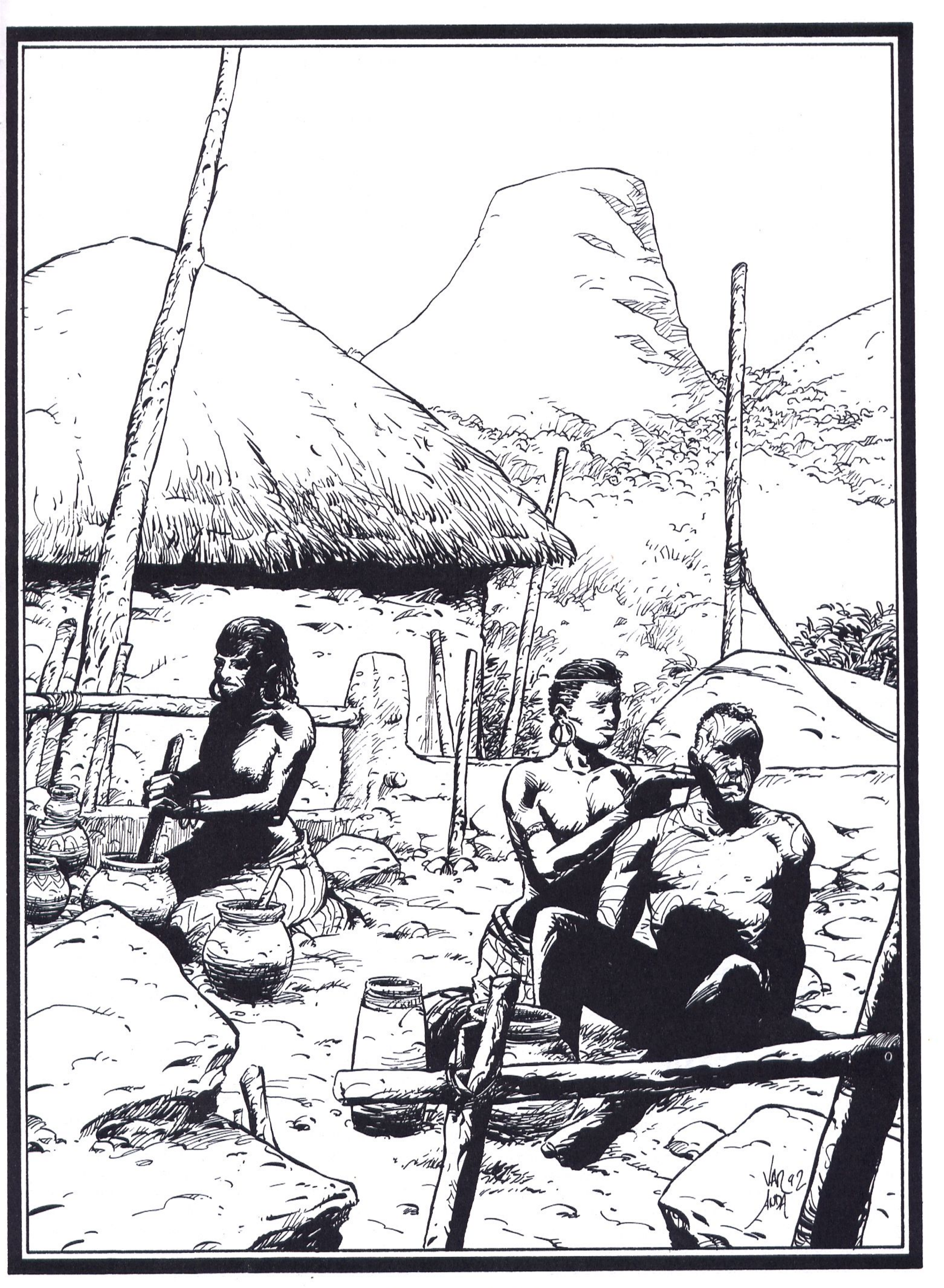
- six unités de Guerriers Batranobans, dont quatre peuvent combattre comme des archers (même caractéristiques à part une initiative de 0). Trois de ces unités ont dans leur rang un porteur d'arme mineure;

- une unité d'Esclaves qui ne prendra part au combat que quand les assaillants seront dans la place;

- une unité de Cavaliers lourds qui chargera dès que la porte sera détruite (ou ouverte) ou pour prendre l'ennemi à revers si le combat s'éternise.

Au début du combat, seuls les archers et les guerriers nantis de matériel d'assaut peuvent engager des défenseurs. La particularité des lieux fait que deux unités d'archers (attaquant ou défenseur) peuvent en engager une unique autre si elles le désirent.

Tant que l'attaquant n'est pas entré dans le fortin, toutes ses attaques subissent un modificateur de -5 dû aux fortifications (dont ne souffre pas le défenseur). Ce malus est ramené à -3 pour les guerriers attaquant avec l'équipement d'assaut (échelles et cordes).



Intouchable

Il faut un tour pour amener le bélier devant la porte et un autre pour la détruire. La manipulation du bélier mobilise deux unités.

Si le combat dure plus de 8 heures/tours, trois Patrouilles de Gardiens de la Route (voir "Le commerce des épices") viennent rejoindre les rangs de Corman Zimra, ce qui risque d'être très néfaste à la santé des attaquants.

Corman Zimra dirige la défense de sa demeure aussi longtemps que sa sécurité n'est pas en jeu. S'il est blessé ou s'il voit des porteurs se diriger vers lui, il fera retraite vers la crypte.

La crypte

Suite à ses ennuis avec Tangorogrim, Corman Zimra l'a muré dans la crypte du fortin, laquelle est en permanence gardée par dix hommes. Pour éviter que sa mésaventure ne se reproduise, il a ordonné aux gardes de ne le laisser pénétrer dans la crypte sous aucun prétexte s'il avait une arme à la main. On accède à la crypte par un petit escalier en colimaçon gardé par deux porteurs d'armes mineures qui retarderont les poursuivants ou suivront Corman Zimra selon les circonstances. La porte métallique de la crypte est exceptionnellement ouverte car la majorité des gardes a rejoint le combat. Il reste deux gardes dans la crypte.

Corman Zimra tentera de récupérer Tangorogrim et de s'enfuir. Pour gagner du temps, il tentera de marchander avec les porteurs ("Je suis le seul à connaître la composition de l'antidote. Faisons un marché"). Il lui faut trois rounds pour abattre le mur qui isole le cimeterre à l'aide de Paindealer. S'il parvient à s'en emparer, Tangorogrim jugeant la situation un peu trop confuse téléportera Corman Zimra ailleurs. En aucun cas Tangorogrim ne combattra. Si Corman Zimra est tué, Tangorogrim réclamera un porteur. Il possède le pouvoir de Communication à longue distance et pourra se faire entendre des porteurs même si Corman Zimra n'a pas atteint la crypte.

Si leur chef fuit ou est tué, les hommes de Corman Zimra cesseront le combat.

Gardes (2): Batranobans vétérans.

Porteurs (2): Batranobans porteurs. Les armes sont une épée bâtarde avec Attaque Rapide Critique et une doloire avec Mécanique: Choc électrique.

Un bain de Thaxin

Si Corman Zimra se sort vivant du combat, soit il est prisonnier des porteurs, soit il les a tués.

Dans le premier cas, il leur propose de les désintoxiquer (ainsi que leurs armes bien sûr) en échange de sa liberté (il veut récupérer Tangorogrim et se téléporter). Si les porteurs acceptent, Corman Zimra tiendra son engagement. Mais s'ils le laissent partir, il doivent s'attendre à passer de nombreuses nuits blanches à l'avenir...

Dans le second cas, Corman Zimra désintoxiquera les armes des (ex-)porteurs et les expédiera par convoi à Nerolazarevskaya (voir "Sur la trace du serpent").

Si Corman Zimra est mort ou en fuite, le seul moyen de découvrir l'antidote est d'examiner le contenu de son laboratoire privé. Seul Moktar de Sharcot, de la Raffinerie de Durville, en est capable. Tula Custana ou Stol Nern sauront le convaincre de coopérer une fois l'intégralité du laboratoire transférée à Durville. Moktar mettra un peu moins d'une dizaine de jours et de cobayes à découvrir la formule de l'antidote à l'aide des produits et des notes de Corman Zimra.

Le traitement des armes prend la même forme que leur empoisonnement: il faut plonger l'arme (et donc la lâcher et perdre temporairement ses pouvoirs) dans un bain bouillonnant de Thaxin pendant quinze minutes. Ce même brouet de Thaxin (refroidi !) peut être bu par les porteurs et les guérit en une journée, leur faisant récupérer tous les points de vie perdus à cause de la poussière de Chadiz.

Si Tangorogrim accompagne les porteurs, il se contentera d'expliquer le rôle qu'il a eu dans cette aventure puis se taira. Il a 95% de chance de contrôler son porteur et en abuse, ne communiquant que par sa bouche. Une fois désintoxiqué, il ne dira que ces simples mots aux porteurs: "Je vous dois une faveur" et se téléportera. Les joueurs pourront noter qu'il n'aura même pas attendu que son porteur soit soigné...

Sur la trace du serpent

S'il n'est pas au courant du plan de Tangorogrim, Corman Zimra ne va pas laisser les porteurs saper tranquillement son pouvoir pour autant. Il veut de toute façon retrouver la trace (et même récupérer) les armes des joueurs. Comme de coutume, les hommes lancés à la poursuite des porteurs ne dépendront jamais directement de lui pour ne pas que l'on puisse remonter jusqu'à lui. Il faut se souvenir que Corman Zimra est suprêmement intelligent et puissant et que les erreurs des porteurs risquent bien de leur être fatales.

Dès le second jour du scénario, des hommes patrouillent Durville pour retrouver les armes des joueurs et s'en emparer. Si les porteurs ne sont pas discrets, il y a fort à parier qu'ils seront repérés. Le recouvrement peut prendre plusieurs formes, mais les sbires de Corman Zimra préfèrent l'emploi d'épices (qu'ils possèdent en abondance) à l'affrontement direct. Une fois les porteurs drogués, affaiblis ou comateux, ils seront tués ou amenés à Corman Zimra.

Si les porteurs sont pris, cela signe leur arrêt de mort. Les armes trouveront de nouveaux porteurs en la personne de gardes peu scrupuleux qui s'enfuiront avec. La mort sous la torture des porteurs entre les mains de Corman Zimra ne doit pas être connues des joueurs (pour préserver l'intérêt du scénario). Les dits porteurs ayant révélé leur but, Corman Zimra enverra une patrouille de gardiens de la route défendre la plantation de sarments et récupérer les armes (une fois que celles-ci auront de nouveau disparu). La patrouille possédera des coffres (comme dans "Dans la tente, veuillez agréer...") pour le transport des armes.

Si les nouveaux porteurs sont à nouveau tués, les membres de la patrouille céderont à la tentation et s'empareront des armes. Se rendant compte de son erreur, Corman Zimra confira alors la besogne à une troupe de soldats d'élite (20 Elites Batranobans avec 55% en Tir), beaucoup plus fiables. Si les porteurs sont éliminés (pour la troisième fois !), Paindealer interdisant à Corman Zimra de les jeter à la mer ou de les perdre dans le désert, elles seront cachées au fond d'un entrepôt de la guilde où elles croupiront deux ans avant qu'une bande de voleurs ne s'en empare.

Enfin, si les porteurs se font encore tuer, Corman Zimra comprendra qu'il ne peut se débarrasser de cette menace. Pariant sur le fait que tout ce qui pousse les armes à agir est qu'elles sont empoisonnées, il les désintoxiquera et les enverra le plus loin possible, dans une caravane en partance pour Nerolazarevskaya. Il sera difficile aux joueurs de savoir s'ils ont gagné (leurs armes sont guéries) ou perdu (le méchant est impuni), mais c'est la dure loi de la vie. De toute façon, les armes ne tiennent pas à prendre le risque d'être de nouveau empoisonnées et, à moins d'avoir un désir incontrôlable en réputation ou violence, ne tenteront pas de se venger (et donc ne diront rien à leurs nouveaux porteurs).

Si la plantation de sarment d'oubli est attaquée plusieurs fois (sans succès), Corman Zimra y affectera des troupes et ordonnera l'édification de défenses (mur, pieux enterrés...). Si la plantation est détruite, une loi sera édictée rendant illégal le transport de sarment d'oubli, ce qui risque de ne pas faciliter la tâche de nos héros. Corman Zimra à suffisamment de réserves pour fournir du sarment à ses victimes jusqu'à ce qu'il ait pu effectuer une récolte dans une de ses nombreuses autres plantations où des graines peuvent être replantées.

Epilogue

Si Corman Zimra a réussi à s'enfuir à l'aide de Tangorogrim, il sera forcé de le traiter, sous peine de mourir. Dépossédé de son rang, il souhaite en effet ne pas repartir totalement à zéro et la possession d'un arme aussi puissante que Tangorogrim est un bon début.

L'annonce de la découverte de l'antidote soulagera grandement les victimes de Corman Zimra. Cependant, comme Moktar de Sharcot a la langue plutôt bien pendue, la machination de Corman Zimra éclatera bientôt au grand jour, forçant la dissolution du Conseil fantoche. Si les porteurs se débrouillent bien (en se servant notamment des membres qu'ils connaissent comme appui), ils peuvent auparavant obtenir qu'on leur vote une récompense importante, sous la forme d'espèces sonnantes et trébuchantes ou de propriétés dans la région.

Quoiqu'il en soit, la dissolution du Conseil est un événement de taille car la dernière remonte à plus de 500 ans (à cause de la pénible affaire de la "malle aux cinq épices" sur laquelle il vaut mieux jeter un voile pudique). Leur autorité décapitée, les Maisons en profitent pour régler leurs comptes et clamer leur indépendance afin de pouvoir commercer avec Pôle ou les Vorozions sans payer de taxes. L'anarchie s'installe et les cours des épices s'envolent.

Les anciens contrats sont rompus, les alliances dénoncées et le mot d'ordre est "chacun pour soi". Mieux vaut pour les porteurs ne pas trop s'attarder, surtout avec la réputation qu'il ont acquise. Il y a des tas des gens qui aimeraient être "l'homme qui a tué celui qui à renversé le Conseil". Il est temps de partir pour Pôle apporter son antidote à Dame Lorena.

Réminiscences

Introduction

Les Batranobans sont en ébullition et le chaos gagne les territoires Gadhars. Après le "grand méchant", les porteurs vont rencontrer le "grand gentil"... ce qui n'est pas moins dangereux.

Si dans le scénario précédent les porteurs n'ont pas eu à tâter du pouvoir de Tangorogrim, celui-ci va leur fournir deux adversaires de choix, dont un que l'on peut préférer avoir comme ennemi que comme allié.

Les combats seront épiques et sans aucun doute meurtriers, c'est pourquoi je vous suggère de ne pas trop abuser de la puissance des armes sous peine de passer plus de temps à remplir des fiches de personnage qu'à jouer. Mais que cela ne vous empêche pas de faire trembler vos joueurs.

Synopsis

Les porteurs vont partir à la recherche de la plus ancienne des armes-dieux, Sunbeam Shapegiver. Le problème n'est pas de la trouver, elle n'est pas très discrète, mais de lui fournir un porteur adéquat.

Sunbeam est actuellement dans les ruines de la cité des géants et son futur porteur sur le dos du commandant de la plus grande armée Gaghar de ces huit cents dernières années. Et il n'a que dix-huit mois.

Les porteurs devront récupérer l'enfant et s'allier à une arme des plus fantasques pour lui permettre d'approcher Sunbeam qui, pour le moment, n'a plus toute sa tête. Si tant est qu'il existe une arme saine d'esprit sur Tanæphis.

Retour à Pôle

Après avoir apporté son antidote à Dame Lorena et conté leur histoire, les porteurs se verront expliquer les conséquences de leurs actes par Spinner en ces termes:

"J'ai bien peur que vous n'ayez fait plus de mal que de bien en éliminant Corman Zimra, car vous avez libéré Tangorogrim. Nous avions perdu sa trace depuis des années et le pensions à jamais disparu. Il était à la tête de la Mort Carmin [Spinner révélera aux porteurs l'existence de cette société secrète s'ils l'ignorent]. Une fois la place vacante, Anathos lui a succédé. Mais Anathos avait peu d'envergure et était facilement manipulable. Sa défaite a durement ébranlé les structures de la Mort Carmin. Le retour de Tangorogrim ne présage rien de bon. Cette arme nous fait peur"

"Quand je dis 'nous', je veux parler de mon réseau. Certaines armes façonnées de la même pierre de lune sont capables de communiquer en permanence entre elles, quelle que soit la distance... tant qu'elles ont un porteur bien sûr. Notre réseau recouvre tout le continent."

C'est alors que viendront les choses sérieuses.

"Nous allons avoir besoin de vous. Il faut nous aider à lutter contre Tangorogrim. Il vous est redevable et cela peut vous donner un avantage au moment crucial. Mais vous n'êtes pas nos seuls alliés potentiels. Une arme de notre organisation, une épée nommée Soma, nous a envoyé un message il y a de cela une semaine. Elle semblait être dans une immense bâtisse en pierres délabrée quand elle poussa ce cri: 'Le soleil me tombe dessus. Sunbeam...' et plus rien. Son porteur a dû être tué sur le coup. Nous n'avons pu rétablir le contact depuis."

"Nous pensons que Soma a retrouvé Sunbeam Shapegiver, une arme mythique d'une puissance phénoménale qui nous serait d'un grand secours dans notre combat contre Tangorogrim. Je vous demande de la ramener à Pôle."

"La dernière position connue du porteur de Soma est le village de la tribu du 'chemin qui ne tourne pas', en pleine jungle Gadhar. Les nouvelles des territoires Gadhars ne sont pas bonnes. Après l'effondrement du Conseil de Durville, les accords commerciaux liant Batranobans et Gadhars ont été rendus caducs. Il n'y a de toute façon plus de fonds disponibles pour acheter aux Gadhars leur baie de Sif. Mais plusieurs tribus ne vivaient que du troc avec d'autres tribus des objets obtenus auprès des Batranobans contre la Sif. Démunies devant l'hiver qui approche, sans réserves de nourriture et sans moyen d'en échanger, elles se sont unies et des rumeurs de guerre se font entendre. Cela ne facilitera pas votre tâche."

Spinner emploiera tous les arguments possibles pour convaincre des porteurs récalcitrants. La flatterie ou la culpabilisation (les joueurs sont tout de même responsables du retour de Tangorogrim), la promesse de gloire ou d'aide ultérieure de la part de son réseau, tout y passera, sauf cependant la proposition d'une récompense. Elle ne sait pas où se trouve ce 'chemin qui ne tourne pas', ni grand chose sur Sunbeam qui est supposée être une arme très ancienne d'un grand pouvoir. Comment une telle arme a-t-elle pu rester cachée durant des siècles ? Mystère.

Réseau: Ce pouvoir particulier est tel que l'a décrit Spinner. Il permet à des armes ayant le même pouvoir "Composition: Pierre de <lune>" de communiquer entre elles sans limitation de distance. Il doit donc y avoir trois "réseaux" de communication, un par lune. Il est impossible de reconnaître l'origine exacte des pierres et Spinner refusera de révéler sa composition.

Eclat de lune

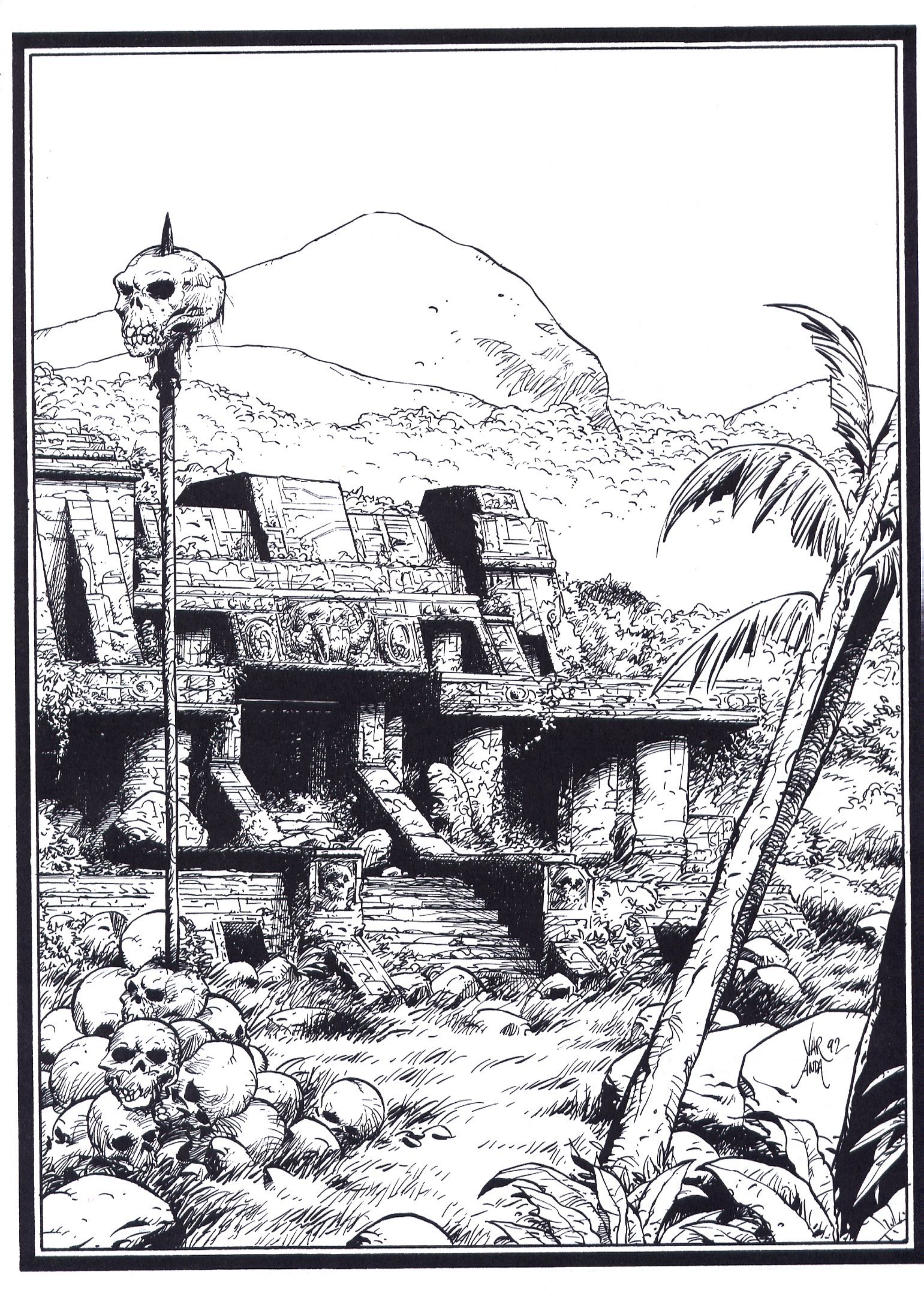
Le voyage vers le Sud se passe sans grand problème, si ce n'est les défis de quelques porteurs téméraires reconnaissant les vainqueurs de Corman Zimra. Les joueurs se rendent à Komsomoloskaya pour rencontrer un des contacts de Spinner et préparer leur périple dans la jungle. Quatre mois après la libération de Tangorogrim, soit environ une semaine avant qu'ils ne pénètrent en territoire Gadhar, survient cependant un événement inquiétant.

Au milieu de la nuit, alors que les lunes baignent de leur éclat la plaine silencieuse, une énorme explosion se produit sur la face d'Oephis. Aucun bruit n'est bien sûr perceptible, mais le nuage de poussière résultant reste visible cinq nuits d'affilée avant de complètement retomber. On peut alors apercevoir un nouveau et gigantesque cratère sur Oephis.

Le chapitre de la jungle

Voyager dans une jungle n'est pas de tout repos, mais s'aventurer dans la jungle Gadhar, c'est faire preuve de masochisme. L'air y est humide et brûlant, étouffant. On ne voit presque jamais le ciel tant est dense la végétation. L'endroit fourmille de bestioles de toute taille, de l'insecte pathogène au troupeau de dinosaures pressés. Et c'est compter sans la prévenance des autochtones toujours désireux de vous faire découvrir un nouveau poison ou un nouveau piège.

Les conditions sont telles qu'il est impossible d'emmener une monture (et aucun porteur ne veut aller chez les Gadhars). Les joueurs en sont ainsi réduit à transporter leur propre matériel qui se résumera donc au strict minimum.



La cité des pères

Ils ne pourront pas non plus emmener plus de quelques jours de nourriture. Les seules armures supportables par un tel climat sont celles de cuir ou, à la limite, de cuir clouté (exception faite des carapaces de Glyptodon ou de lézard des marais; voir plus loin).

Si le groupe ne contient pas de Gadhar natif du pays ou ayant une Connaissance de 35% minimum, les porteurs doivent chaque semaine réussir un jet d'Endurance difficile (-25%) sous peine de contracter une maladie de puissance 1d6+2. Cela traduit le fait qu'ils se nourrissent avec n'importe quoi et ne prennent pas les précautions adéquates.

Il est très difficile de se déplacer dans la jungle et un groupe sans guide ne peut guère espérer parcourir plus d'un demi polac par jour. Il n'y a en effet aucun sentier et la plupart du temps on doit se tailler un chemin à coups de machette (ou autre arme tranchante). Un groupe comprenant au moins un Gadhar peut tripler cette distance (soit un polac et demi par jour).

Il va sans dire que cette aventure qui conduit les porteurs d'un bout à l'autre de la jungle va prendre des mois. C'est pourquoi je vous conseille de passer rapidement sur les phases de voyage une fois que vos joueurs auront goûté toutes les saveurs de la faune et la flore tropicale. Que cela ne vous empêche pas d'improviser une rencontre avec quelques créatures indigènes au détour d'un séquoia si le cœur vous en dit...

Note: le combat nocturne dans la jungle implique un malus de 40% aux jets de dés car la lumière des lunes ne pénètre quasiment pas le feuillage des arbres.

Rivières et marais

Le "delta" formé par les trois rivières est particulièrement marécageux. Rares sont les endroits où l'eau ne stagne pas, si ce n'est sur les quelques kilomètres en amonts des cascades, formant des rapides meurtriers. Il y a peu de ponts de lianes et tous sont dans un piteux état. La meilleure solution pour franchir une rivière est encore d'emprunter les bancs de sable d'un des nombreux marais qu'elle traverse.

Si on n'a pas peur des crocodiles, des serpents d'eau, des fièvres diverses, des trous d'eau et autres sables mouvant... Rien de tel pour rendre nerveuse une arme.

Tambours de guerre

Personne dans la portion de la jungle se trouvant au Sud de Komsomoloskaya ne semble connaître le chemin-qui-ne-tourne-pas. Et de toute façon, il y a bien peu de monde à qui demander. Les rares villages que trouvent les porteurs sont abandonnés ou sur le pied de guerre. Car la guerre approche. De l'Ouest vient le son des tambours. Les Hommes sont peints aux couleurs de la guerre, le vert et le noir. Le clan de l'eau-dure est en marche.

Ce clan est la plus grande réunion de tribus depuis plus de huit cents ans. Galvanisé par son chef de guerre, il avance telle une immense vague sur la forêt, volant d'une victoire sanglante à une autre, pillant tout sur son passage. Rien ne semble pouvoir arrêter sa progression. Certaines tribus se rallient bien pour tenter de combattre, mais aucun guerrier n'a beaucoup d'espoir de résister aux assauts de ses fanatiques.

Le chemin-qui-ne-tourne-pas

Même si les porteurs peuvent être désireux d'accomplir de hauts faits dans une guerre, leur heure n'est pas encore venue. Ils doivent tout d'abord trouver le chemin-qui-ne-tourne-pas. Les rares qui en ont entendu parler le situent vers le Sud-Est.

Le "chemin-qui-ne-tourne-pas" est une route pavée parfaitement rectiligne traversant la forêt d'Ouest en Est sur trente polacs entre les rivières Izzir et Yyaï. Elle franchit le Verreas au niveau d'un des marécages qui en parsèment le cours mais reste praticable. La présence d'une route en plein cœur de la jungle a de quoi surprendre, d'autant plus que, sous une épaisse couche de racines entremêlées et d'herbacées diverses, elle semble en excellent état.

Elle est constituée par de larges dalles de pierre de quatre mètres sur quatre pour cinquante centimètres d'épaisseur. Les jointures entre les dalles sont parfaites et aucune n'est endommagée. Elles ne montrent même pas le moindre signe d'usure alors qu'elles sont manifestement là depuis des centaines d'années au minimum vu la végétation qui les recouvre. Le fait que quelqu'un ait pu acheminer de telles pierres dans la jungle est également troublant.

La progression sur la route s'effectue à la vitesse record de deux polacs et demi par jour.

La tribu du même nom

A son extrémité ouest, la route s'enfonce dans un marais pour ne plus reparaître. C'est là que s'est établie la tribu du chemin-qui-ne-tourne-pas et, somme toute, c'est un bon endroit pour une tribu avec un pareil nom. Elle compte une quarantaine de membres, dont vingt mâles adultes, qui vivent principalement de la pêche aux serpents d'eau dont regorge le marais.

Les figures prédominantes sont Tutuwachami, le chef, et Mankolo, le sorcier. Mankolo vit sous une espèce de dolmen formé à l'aide de quatre des dalles de la route. Il n'y a aucune rivalité entre le chef et le sorcier car ce dernier est bien trop vieux pour pouvoir prétendre gouverner le village. Aucun des habitants ne possède d'arme magique.

Ils connaissent bien Monji, le porteur de Soma, qui passe de temps en temps chez eux, mais ne l'ont pas vu depuis plus d'un mois avant l'appel qu'a reçu Spinner, avant son départ pour la cité des Pères.

Si les porteurs s'enquièrent de cette cité, on leur dira qu'elle est au bout du chemin-qui-ne-tourne-pas. Le soir venu, Mankolo leur contera la légende des Pères qui est magnifiquement narrée page 4.

Tutuwachami: Gadhar vétéran. Il est armé de deux javelots enchantés (+10%).

Mankolo: Gadhar normal avec une Volonté de 16. Mankolo est un des rares "vrais" sorciers Gadhars. Il possède une Maîtrise du fluide de 100%.

La cité des géants

Arrivé à environ un kilomètre de l'extrémité est de la route, les armes des porteurs entendent quelque chose. Il s'agit d'une espèce de son sourd, à mi-chemin entre un bourdonnement et une vibration (un "womp...womp..." grave et régulier). Seules les armes le perçoivent, mais elles en feront profiter leurs porteurs. Plus la cité sera proche, plus le bruit sera fort. Même si les armes "étouffent" ce son (car il leur arrive très fort), une partie parvient aux porteurs et cela devient rapidement insupportable. Les armes n'accepteront d'ailleurs pas de rester plus de deux heures à portée du bruit.

Une centaine de mètres avant la cité, la route commence à être endommagée. Les dalles sont d'abord fissurées, disjointes puis carrément cassées ou absentes. La route aboutit à une petite crête qui une fois franchie révèle la cité aux yeux des porteurs.

La crête est en fait la bordure d'un cratère d'un kilomètre de diamètre au fond duquel reposent des ruines gigantesques. Bien que sol en soit entièrement vitrifié, une couche d'humus à permis à la végétation d'en recouvrir la plus grande partie. Des quelques bâtiments visibles un seul n'est pas à l'état de ruine délabrée. Il s'agit d'une immense ziggourat de quarante mètres de haut située au Nord du cratère. Mais ce que verront en premier les porteurs, c'est la lumière.

De l'entrée de la ziggourat (en son sommet) s'échappe un gigantesque faisceau de lumière qui vient frapper la paroi sud du cratère. Ayant environ six mètres de diamètre originel (la taille de l'entrée), il atteint les cinquante mètres de diamètre à son extrémité. L'intensité de la lumière est telle qu'il est impossible de fixer des yeux l'entrée de la ziggourat. La chaleur que dégage le faisceau est également impressionnante. On la ressent du bord du cratère (soit à cinq cents mètres !). Les insectes et mêmes les petits oiseaux qui s'en approchent sont carbonisés.

Comme son nom l'indique et l'envergure des ruines le suggère, cette cité devait autrefois abriter des êtres de très grande taille (cinq mètres de haut environ). A part les pierres, il ne reste aucun vestige, tout ayant été pillé depuis longtemps.

Note facultative: une ziggourat est une pyramide à étages, comme un grand escalier à quatre faces.

Sunbeam Shapegiver

Sunbeam est un monumental marteau de forgeron dont la tête est une parcelle de Fez. C'est un morceau de matière solaire perpétuellement en fusion et néanmoins solide (mais rappelez-vous qu'il y a une grande magie là dessous). Il est évident que dans ces conditions, il n'est pas question de s'en approcher comme ça. La table ci-dessous exprime les dégâts causés par la chaleur (en points de vie) en fonction de la distance au bout d'un temps d'exposition minimum. Si on s'approche par le Nord (en profitant de la couverture de la ziggourat), multipliez la durée par deux.

Distance/Durée	Dégâts
500 m/1 heure	1d2
200 m/15 min.	1d4
50 m/5 min.	1d10
10 m/30 sec.	2d10
3 m/1 round	4d10

En deçà de trois mètres, le personnage est grillé à point. Seule la protection magique compte contre ces dommages. Si on pénètre dans le rayon lumineux, les dégâts sont subits instantanément et décuplés (donc entre 10 et 20 points si on entre dans la zone du cratère frappée par le rayon).

Sunbeam est dans l'unique pièce à l'avant-dernier étage de la ziggourat. Son éclat est tel qu'il est impossible de discerner l'intérieur de la pièce.

5000 ans de solitude

Sunbeam est la plus ancienne Arme-Dieu de Tanæphis. Elle fut portée par Wattanani et par lui seul il y a de cela environ 5000 ans. Quand celui-ci décida de s'en séparer, il la cacha au sommet de la ziggourat en la murant dans le dernier étage. Connaissant la soif d'apprendre des Armes, on peut concevoir que 5000 ans sans porteur peuvent rendre l'Arme la plus enjouée complètement schizophrène. Et c'est ce qui c'est produit. Sans contact avec le monde extérieur pendant si longtemps, Sunbeam a perdu la boule. Incapable de contrôler son pouvoir lié à sa composition, elle sème la mort autour d'elle sans même s'en apercevoir.

Lorsque Monji et Soma explorèrent la ziggourat, l'Arme détecta une présence au dessus de son porteur. Ils cassèrent donc le plafond de la salle et Soma eut tout juste le temps d'envoyer son message à Spinner avant que Monji ne cuise. Soma tenta de communiquer avec Sunbeam sans grand effet sinon celui de la réveiller de sa torpeur d'autiste. Depuis, Sunbeam émet cette vibration sans rime ni raison comme un fou chantonnerait dans son coin.

Les Armes des joueurs ne savent pas qu'il y a une (en fait deux) consœur à elles dans la ziggourat mais peuvent raisonnablement s'en douter du fait des sons qu'elles perçoivent. Si leurs porteurs le leur demande (et seulement dans ce cas), elle essayeront d'établir le contact. Il faut pour cela être à moins du cinquante mètres du sommet de la ziggourat (soit environ à sa base). Cette tentative aura des effets désastreux.

Sitôt (et à chaque fois) qu'elle perçoit un appel, Sunbeam émet un cri terrifié si puissant que les Armes des porteurs ne peuvent les "filtrer". Chaque porteur à deux kilomètres à la ronde doit réussir un jet de Volonté fois 5 ou perdre temporairement (une semaine) un point de Volonté et tomber dans le coma pour une durée de dix minutes. Un échec critique rend la perte de Volonté permanente. Après son cri, Sunbeam émet une longue plainte: "Wattanani... je... veux... Wattanani...". Puis, après quelques minutes, le bourdonnement reprend.

Soma profitera du premier contact des Armes des joueurs pour lancer un rapide S.O.S. et les prier de ne pas tenter de communiquer à nouveau. Ce que les Armes ne peuvent pas supporter plus de deux heures, elle le subit depuis des mois et a besoin de toute sa concentration pour ne devenir folle à son tour.

Sunbeam a besoin de Wattanani comme le seul point d'ancrage à la réalité qu'elle n'a jamais connu. C'est uniquement avec son aide qu'elle pourra refaire surface. Mais Wattanani est parti depuis bien longtemps et ne donne pas signe de vouloir revenir juste pour satisfaire les joueurs.

Note: une Arme conférant une invulnérabilité au feu permet de s'approcher de Sunbeam. Il est cependant déconseillé de la sortir de la ziggourat sous peine d'exposer tout le cratère à ses rayons. On peut néanmoins récupérer Soma qui sera très reconnaissante mais guère en état d'aider les joueurs avant plusieurs semaines.

A la recherche d'Alou

S'ils exposent leur problème à Mankolo, les porteurs se verront répondre par un laconique "Mais Wattanani est Ici" qui un jeu de mot Gadhar intraduisible.

Il pourra leur expliquer en des termes imagés les rudiments de la mémoire génétique pour leur faire comprendre qu'Alou et Wattanani sont deux aspects d'une même personne. Il ne sait pas où se trouve Alou en ce moment, mais selon la légende, il réside dans la portion ouest de la jungle.

Et puis les porteurs ne devraient avoir aucun mal à retrouver un guerrier aussi fameux.

Les guerriers de l'eau-dure

En se dirigeant vers l'Ouest, les porteurs tombent rapidement sur l'avant-garde du clan de l'eau-dure sous la forme d'un groupe de guerriers. Ces guerriers se battent en couples. Les membres du couple sont reliés par un bambou ou des lianes tressées qu'ils tiennent entre eux. Ils peuvent ensemble attaquer leur adversaire avec leur lien. Si l'attaque porte, la victime doit réussir un jet d'acrobatie ou être déséquilibrée et projetée au sol. Un adversaire au sol subit un malus de 20% à ses actions et offre 20% de bonus à ses attaquants. Ce type d'attaque est le premier à être utilisé chaque round que leur adversaire est debout (sans malus). Les guerriers peuvent ensuite attaquer normalement avec leurs armes. On peut se relever en sacrifiant une de ses attaques possibles (si son initiative n'est pas négative pour cette attaque).

Si un des membres d'un couple est tué, le survivant devient fou de rage et s'acharne sur le(s) responsable(s) jusqu'à la mort, allant même jusqu'à se repaître des cadavres de ses victimes. Il bénéficie alors d'un bonus de 25% à ses jets et décale les dommages qu'il cause d'une colonne vers la droite. Si le lien d'un couple est brisé en combat, les deux membres deviennent berserks !

Dans le cas où il y aurait des survivants à faire parler, les guerriers ne savent qu'une chose d'Alou. Il est pour eux "l'image de notre chef, le plus grand guerrier du clan".

Guerriers du clan de l'eau-dure: Gadhars vétérans armés d'épieux et d'épées longues. Attaque supplémentaire. Trois d'entre eux possèdent une armure en carapace de glyptodon (protection 6). Il y a deux couples de plus que de porteurs (soit, par exemple, dix guerriers pour trois porteurs).

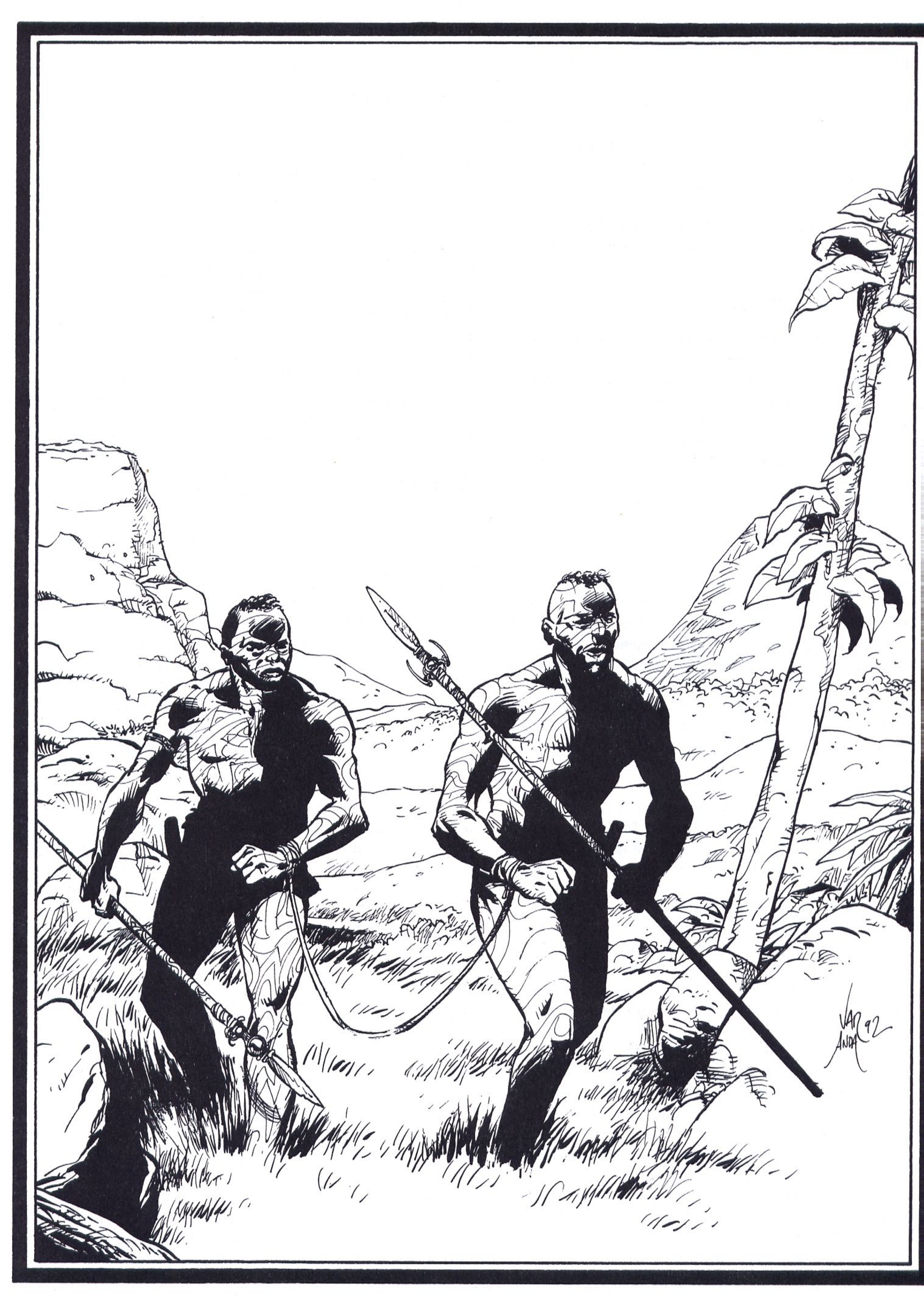
L'image d'Alou

Après avoir laissé un peu cogiter vos joueur sur le fait qu'il doivent demander au chef de la plus grande armée Gadhar de s'emparer d'une arme au pouvoir formidable, vous pourrez leur apprendre les informations suivantes (par le biais de villageois de plus en plus proches du front).

- L'image, dans le clan de l'eau-dure, est le nom donné par chaque membre d'un couple de guerriers à son compagnon.

- Les deux images sont liées dans une cérémonie impliquant "l'eau-dure", une pierre colossale transportée par le clan, ce qui explique la relative lenteur de la progression de l'armée.

- Le chef du clan se nomme Kasamatori et il est l'image d'Alou. Nul ne sait pourquoi Alou s'est lié à ce fou sanguinaire car personne ne vit bien longtemps après avoir approché Kasamatori.



Guerriers de l'eau-dure

- Kasamatori est sans nul doute porteur d'une redoutable Arme-Dieu.

- Le clan de l'eau-dure regroupe une partie de ses forces pour attaquer le village de la tribu du chien-qui-dort. C'est un des rares villages fortifiés à avoir résisté à l'assaut du clan avec l'aide de tribus voisines. A ce qu'on dit, Kasamatori mènera l'attaque.

Les habitants de ce village seront plus que ravis d'avoir des porteurs à leur côtés pour lutter contre le clan.

L'attaque du village

Il est inutile de simuler en détail le déroulement de la bataille. Si Kasamatori meurt, les forces du clan se replieront, sinon tout sera détruit. Kasamatori charge dans le village entouré de sa garde personnelle, taillant dans la chair de ses ennemis et semant les corps derrière lui sans même ralentir. Les Armes des joueurs reconnaissent immédiatement leur ennemi: il s'agit de Death (voir "Flocons de sang"). Ça ne sera pas facile. D'autant plus que les porteurs doivent prendre garde à Alou.

Kasamatori porte un harnais sur son dos dans lequel repose un bébé d'à peine dix-huit mois. Il est en pleurs, partiellement recouvert du sang des victimes de son image. Car c'est bien là Alou. Avide de prestige, Death a pensé qu'avoir Alou pour porteur était le meilleur moyen de faire parler d'elle. Le père de l'Alou actuel étant mort il y a plus d'un an à la chasse, Death a dû se contenter de ce compromis. Elle a pour porteur l'image d'Alou et ce n'est déjà pas si mal. Comme vous le savez déjà, Death est une Arme très excessive et la crise chez les Batranobans lui a fourni un excellent prétexte pour mettre sur pieds cette guerre fratricide.

Death appartient à la Mort Carmin et reconnaît donc également les Armes des joueurs. Même quand ses membres sont perdus au fin fond de la jungle, la secte a les moyens de les informer. Comment ? Pour le moment, mystère... Il va sans dire que Death cherchera la confrontation avec les porteurs.

Informer vos joueurs qu'à chaque Attaque Brutale ou Normale tentée sur Kasamatori, ils ont une chance de toucher Alou. Cette chance est de 1% par point de dommage fait par l'arme, sans tenir compte de la protection de Kasamatori. Ceci vaut que l'attaque soit réussie ou non (on regarde quand même le RU). En cas d'échec critique, on considère que l'attaque a eu un RU de 0 et non de 1. Ce pourcentage est augmenté de 25% si Kasamatori est attaqué de dos. Si Alou est touché, il encaisse l'intégralité des dommages causés et tire immédiatement sur la table des effets pour voir si le coup le tue. S'il reçoit deux coups, il meurt automatiquement. On voit ici tout l'intérêt de pouvoir viser avec une Attaque Rapide ou une Feinte. Les pouvoirs de projections utilisés sur Kasamatori affectent également Alou.

A la mort de Kasamatori, un des membres du clan s'emparera de Death avant de s'enfuir.

Si Alou meurt

Too bad ! Les joueurs ont échoué et il ne reste plus qu'à espérer une hypothétique et improbable réapparition de Wattanani. Jouez tout de même "Death, le retour" (voir plus loin) afin que le méchant puisse se venger.

Kasamatori: Porteur Gadhar. Armure en carapace de glyptodon (protection 6). Prestige: 50. (Rappelez-vous que Death lui confère 17 de Force)

Garde personnelle de Kasamatori (5 couples de guerriers): Elites Gadhars possédant tous une armure en glyptodon. Armés d'épées longues, de morningstars et de haches de combat.

A la vitesse d'un polac au galop

Lorsque les porteurs le récupèrent, Alou est dans un piteux état: sous-alimenté, écorché de partout, effrayé. Ils doivent prendre soin de lui et surtout le nourrir. Alou n'est pas encore totalement sevré et veut principalement du lait (au début, il vomit tout autre nourriture). Comme il est peu probable qu'un des porteurs soit une mère venant d'accoucher, les joueurs vont devoir trouver un palliatif. Aucune mère Gadhar n'acceptera de les suivre dans leur quête. Par contre, ils peuvent aisément acquérir un polac femelle qui fournira le lait dont ils ont besoin. On peut habituer Alou à d'autres nourritures (fruits ou baies écrasées, soupes,...) mais le lait restera la composante principale de son régime.

Bien évidemment, se promener avec un polac dans la jungle ne facilite pas les choses, surtout lorsqu'on a le clan de l'eau-dure aux trousses. Le polac ne peut parcourir qu'un demi-polac par jour, sauf sur le chemin-qui-ne-tourne-pas où il atteint presque sa vitesse maximale.

Red Rain

Même s'ils ont récupéré Alou, que vont donc en faire les porteurs ? Le jeter dans la ziggourat en espérant qu'il ne grille pas avant de saisir Sunbeam ?

Heureusement, un nouvel ennemi va venir à leur secours. Si les porteurs parlent de Sunbeam à des Gadhars de l'Ouest de la jungle, ces derniers leur diront que l'Arme qui correspond le plus à la description fournie (brûlant et brillant de mille feux) est, à leur connaissance, Red Rain. Red Rain est un ami (ou plutôt un admirateur) de Death. Ils ont combattu côte à côte dans le clan de l'eau-dure et Red Rain a été tellement impressionné par les exploits de Death qu'il a hérité de son désir de prestige exacerbé. Seulement, il a beaucoup moins de discernement que Death.

Si les porteurs ne vont pas à la recherche de Red Rain, c'est lui qui les poursuivra (sans trop d'effort vu leur vitesse) car il veut "venger son copain". Il attaquera des airs (pour justifier son nom), aidé de sa petite escorte au sol. Bien sûr, Red Rain reconnaîtra immédiatement Alou et n'enverra pas de flammes sur le personnage qui le transporte.

Mis à part ces relations douteuses, Red Rain est plutôt sympathique. Il combat pour le plaisir de faire de belles et glorieuses batailles et accepte la défaite (la mort de son porteur) avec un surprenant air enjoué s'il estime que la lutte s'est déroulée sans coup en traître (d'autant plus s'il a réussi à tuer au moins un de ses adversaires !). Une fois Red Rain vaincu, il assurera les porteurs que, comme ils ont réussi à le battre loyalement, il ne cherchera pas à se venger et qu'il faut lui trouver un nouveau porteur. Si vous n'arrivez pas à convaincre vos joueurs (Red Rain est entièrement de bonne fois), leur Armes insisteront pour transporter l'Arme jusqu'au prochain village. Etre perdue au fond de la jungle n'est en effet un sort guère plus enviable pour une Arme qu'être perdue au fond de l'eau. Et les Armes n'ont, elles, pas de véritable raison d'en vouloir à Red Rain.

En cours de chemin, les Armes discuteront entre elles de leur problème relatif à Sunbeam et Red Rain sera tout émoustillé par l'idée que cela fera naître en lui. Avec ses pouvoirs, il peut aider les porteurs mais à une condition. Il veut que son porteur soit l'image d'Alou. Quand je vous disais qu'il était influencé par Death !

Porteur de Red Rain: Porteur Gadhar.

Escorte: trois couples de Gadhars vétérans.

Le clan de l'eau-dure

Red Rain ne démordra pas de son idée. Il veut accéder à la gloire et c'est pour lui le plus sûr moyen. Les porteurs seront bien obligés d'accéder à sa demande lorsqu'ils comprendront qu'ils ont en effet besoin de lui et que c'est une vraie tête de mule.

Pour que le nouveau porteur de Red Rain devienne l'image d'Alou, il faut cependant se rendre près de l'eau-dure, au cœur de l'armée Gadhar. Aussi effrayante que puisse sembler cette perspective, le projet n'en reste pas moins réalisable. Le clan a subi un dur revers avec la mort de Kasamatori et la victoire de la tribu du chien-qui-dort a redonné courage et force aux autres combattants.

Etrangement, Death n'est pas réapparue à la tête du clan et, sans commandement efficace, les troupes ont cessé de poursuivre leur avancée pour profiter un peu des fruits de leurs pillages. Les porteurs ne rencontreront donc que quelques patrouilles (à votre discrétion) avant de parvenir à l'eau-dure.

L'eau-dure est un énorme monolithe (4m x 4m sur 7m de haut) transporté par une cinquantaine de personnes et défendu par une trentaine d'autres. Une de ses faces est vitrifiée et légèrement concave. Pour devenir images l'un de l'autre, deux guerriers doivent se tenir devant cette face de telle façon que leurs reflets sur la surface concave se confondent. Généralement entouré de tout un cérémonial, ce seul acte suffira cependant à satisfaire Red Rain. Mais il faut pour cela qu'il parvienne (avec Alou) à l'eau-dure.

La méthode la moins risquée est d'attendre la nuit, quand les porteurs de la pierre, épuisés, dorment profondément. La pierre repose en général dans une clairière aussi les joueurs ne subiront pas les malus de 40% dus à la jungle. Il faudra alors "distraire" les gardes tandis que le porteur de Red Rain volera avec Alou vers la pierre. Réussir à faire se confondre les reflets prendra quatre rounds à Red Rain. Ce dernier s'envolera à nouveau une fois le lien établi, laissant les porteurs terminer leur combat, tout content d'avoir atteint un tel statut.

Il est possible de détruire l'eau-dure en la lui infligeant 80 points de dommages en un round (avec éventuellement plusieurs attaques) ou un total de 400 points. Si les porteurs y parviennent, les membres du clan, affolés s'égayeront dans la nature et le clan sera définitivement anéanti. Cet exploit rapportera 30 points de prestige à son auteur.

Gardes (15 couples): Elites Gadhar. Cinq d'entre eux sont des porteurs d'armes mineures. Ils ont tous une armure en carapace de lézard des marais.

Porteur de la mort carmin: Porteur Gadhar armé de "Sweet talker" (voir introduction).

Un voyage tranquille

Quand les porteurs auront retrouvé Red Rain, ce qui est assez facile car son porteur hurle à tout vent qu'il est l'image d'Alou, ils pourront repartir vers la cité des Pères.

Red Rain est si surexcité par ce qui lui arrive qu'il ne perdra pas une occasion de montrer qu'il mérite l'honneur d'avoir Alou pour image (il ne fait plus trop la différence entre lui et son porteur). Pour prouver sa bravoure, il n'hésitera pas à défier les guerriers des villages qu'il traversera.

Il tentera également de séduire leurs filiées ou exigera qu'on lui rende des honneurs princiers. Tout en fait pour rendre agréable le voyage aux porteurs. De plus, comme il insiste pour transporter Alou en permanence, il faut faire attention à ce que son porteur ne prenne pas de mauvais coup.

Sur le chemin, le groupe tombera sur une scène des plus sauvages. Un troupeau de monoclonius est en train de se faire attaquer par un tyrannosaure. Sans hésiter, Red Rain se lancera dans la bataille en volant et en projetant des jets de flamme à tout va, ce qui aura pour effet d'affoler encore plus les monoclonius. N'hésitez pas à sacrifier le porteur de Red Rain pour obtenir un effet dramatique. Le tyrannosaure peut très bien arracher son bras d'un coup de dents sans que ce dernier ne s'en aperçoive (grâce à la résistance à la douleur). Il finira par s'écrouler devant le saurien que les porteurs devront abattre avant qu'il n'écrase négligemment l'enfant.

Même si son porteur meurt, Red Rain considérera toujours qu'il est l'image d'Alou sans qu'il soit besoin de retourner à l'eau-dure (si elle n'a pas été détruite).

Death, le retour

Rongé par un désir de vengeance, Death est sur les traces des porteurs. Sa haine est si forte qu'il a même renoncé à mener son armée pour pouvoir les affronter à nouveau. L'amitié qu'il avait pour Anathos n'est sans doute pas étrangère à la chose. Mais Death n'est pas stupide. Si elle a été vaincue alors qu'elle était entourée de son armée, elle doit bien préparer son coup pour affronter les porteurs seul.

Elle attaquera de nuit, quand les porteurs auront dû faire halte dans la jungle sans avoir pu trouver de clairière. Ils auront donc un malus de 40% à leur jets. Le porteur de Death porte un curieux couvre-chef. C'est une espèce de galette spongieuse translucide et légèrement fluorescente (d'un ton verdâtre) qui lui recouvre entièrement le visage. Elle confère les pouvoirs suivants à l'agresseur:

- Il voit parfaitement dans le noir et ne subit donc pas de malus;

- Chacun de ses adversaires doit jeter un jet de Volonté la première fois qu'il l'affronte. Si le jet échoue, le porteur de Death bénéficiera d'un bonus d'initiative de 10 contre cette personne et ses attaques auront un bonus de 50%. Cela simule le fait que le porteur peut lire les pensées de son opposant durant le combat.

A la mort du porteur de Death, le disque se liquéfiera en une petite flaque luminescente qui sera vite absorbée par le sol. Les Armes des joueurs n'ont jamais rien vu de semblable.

Il est évident que si les joueurs n'ont pas établi de tour de garde (et ne peuvent pas détecter "les ennemis"), il y aura un mort avant qu'ils ne puissent réagir. Red Rain ne prendra pas part au combat, se contentant d'admirer le style des participants.

Si Death perd son porteur, Celui de Red Rain s'emparera de l'Arme et il s'envolera dans la nuit promettant de revenir bientôt. Red Rain réapparaîtra deux jours plus tard (avec un Alou de nouveau affamé) et refusera de révéler quoi que ce soit sur le devenir de Death.

Toujours est-il qu'elle ne se manifestera plus.

Le réveil

De retour au cratère, la situation n'a pas évolué. Sunbeam émet incessamment le même bourdonnement, éclaire et chauffe autant et refuse toujours de communiquer. Pour faire parvenir Alou auprès de Sunbeam, il faut que le bébé devienne le porteur de Red Rain. L'Arme prendra alors facilement son contrôle et l'amènera en volant dans la ziggourat, son pouvoir protégeant l'enfant du rayonnement.

Il faudra bien sûr convaincre Red Rain de prendre un bébé comme porteur et son porteur actuel de lâcher l'Arme. Cela peut se faire sans violence en flattant l'ego hypertrophié de Red Rain. Une fois dans la ziggourat, Red Rain fera saisir Sunbeam à Alou.

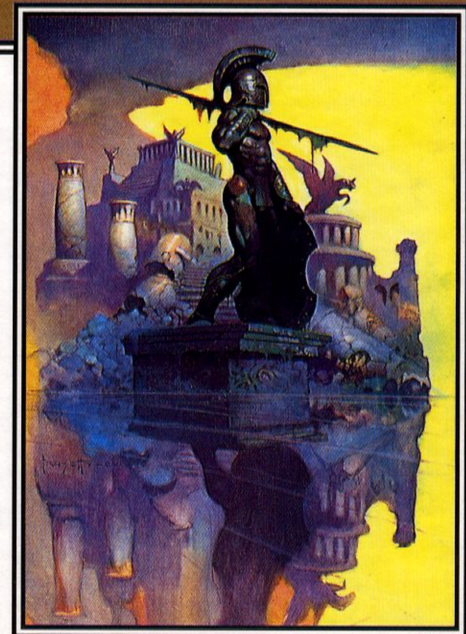
A ce moment, un flot d'images traversera l'esprit des porteurs, comme s'il s'agissait de leurs propres souvenirs. Ils verront Wattanani forger des armes à l'aide de Sunbeam, marcher dans la jungle, combattre des dinosaures (avec beaucoup plus de facilité que les porteurs) et revivront le moment de la séparation entre Sunbeam et son porteur. Ils ressentiront toute l'intensité du sentiment d'isolement dans lequel a vécu Sunbeam pendant des millénaires. Quand ils reprendront leurs esprits, le rayonnement et le bourdonnement auront disparu. Sur le sol en grande partie fondu de la ziggourat, ils trouveront Alou endormi, suçant son pouce, sa petite main reposant sur le manche de Sunbeam.

Epilogue

Si Sunbeam semble avoir regagné son contrôle (si l'Arme reste chaude, ça n'a plus rien d'excessif), elle n'est toujours pas prête à communiquer. Il faudra s'assurer que Alou et elle restent toujours en contact ou bien l'Arme se remettra à griller tout autour d'elle. Quand ils auront tout deux des porteurs, Soma et Red Rain quitteront les joueurs. Avant de partir, Soma les avertira que Spinner les attend impatiemment et transmettra ses félicitations. Elle n'a cependant pas la moindre idée du rôle qu'elle peut donner dans ses plans à une Arme, si puissante fût-elle, maniée par un bébé.

Nantis d'un chariot glané à Komsomoloskaya pour transporter Sunbeam (qui fait tout de même trois mètres de long et pèse près de trente kilos), les porteurs pourront rentrer paisiblement à Pôle. Sunbeam suscite bien des convoitises et ils seront à plusieurs reprises attaqués sur le chemin, mais à chaque fois des rayons calorifiques jaillissant de l'Arme réduiront les assaillants en cendre. Ceci aura pour effet de considérablement calmer l'ardeur des envieux. La nouvelle se propagera vite et, avant même qu'ils ne parviennent à Pôle, les porteurs seront connus comme les "nounous de Sunbeam". Mais bon, ça vaut quand même 10 points de prestige.

Poussière d'ange



Malgré l'interdiction de ses parents, Kamaro sortit de la frêle hutte de joncs et de palmes tressés sitôt que les frères apparurent au dessus des eaux boueuses du marais aux serpents. Un grand feu avait été allumé au centre du village et Mankolo s'était paré de l'ocre, couleur de la mémoire. Ce soir, en l'honneur des Cousins à armes-vives et pour la première fois depuis la naissance de Kamaro, ce soir Mankolo allait conter l'histoire des Pères. Caché sous une gerbe de feuilles-qui-chantent à la lisière de l'éclat des flammes tremblotantes, Kamaro retenait son souffle, n'osant même pas déloger le ver-qui-pique qui rampait sur son dos, de peur d'être découvert.

L'or du feu et l'ocre se mêlaient sur les membres frêles et le visage ridé de Mankolo. Sa voix était faible et plus rugueuse que l'écorce de l'arbre de boue, mais tous étaient transportés par ses paroles.

"Je me souviens…"

"Je me souviens d'un temps lointain où la force-vive courait dans la forêt, volait avec les oiseaux et habitait la rivière. Je me souviens des chasses faciles et des arbres croulant sous les baies juteuses. Je me souviens des cycles sans fin, inchangés, où les Hommes riaient. Je me souviens des Pères."

Poussière d'ange est la deuxième extension pour Bloodlust. Elle contient tout ce dont pouvez avoir besoin pour vivre des aventures palpitantes dans les régions chaudes de Tanæphis. Vous y découvrirez les peuples Batranobans et Gadhars, la faune sauvage qui y vit et bien d'autres choses encore. Deux scénarios, qui forment le prolongement de la campagne "Eclat de lune", vous guideront à travers ces terres hostiles. Vous y trouverez aussi un système de magie complet: Celui des épices Batranobans.

Prix conseillé: 144 Francs.
ISBN: 2-908765-23-3

Edité par Idéojeux, 58 rue Pottier, 78150 Le Chesnay
Illustrations de Frazetta avec l'aimable autorisation de Agentur Luserke